11 | 218 | 2015
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА | 4 НАКЛЕЙКИ | 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

ИГРОМИР
ДЕСЯТЫЙ РАЗ В РОССИИ

TOKYO GAME SHOW
СТРАНА РОЗОВЫХ ТАНКОВ

ПК РАЗМЕРОМ С КОНСОЛЬ
MSI NIGHTBLADE MI

HALO 5: GUARDIANS
ЗЛАЯ КОСМООПЕРА

MGS V: АПОКРИФ
ПОЧЕМУ СНЕЙК ПЛОХОЙ

STAR WARS BATTLEFRONT
ЗАДУШИ В СЕБЕ ВЕЙДЕРА

20%
СКИДКА
JUST CAUSE 3

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕВЬЮ РУССКАЯ ВЕРСИЯ
Blade & Soul

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

by Hennady

NEED FOR SPEED	RISE OF THE TOMB RAIDER	SOMA	TEARAWAY UNFOLDED
DESTINY: THE TAKEN KING	THE WITCHER 3: HEARTS OF STONE
WORLD OF WARSHIPS	SATELLITE REIGN	SUNLESS SEA

9 771560 258026 15011
игроMegua

РЕКЛАМА

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов, Иван Ефимов, Елена Молвинских
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015
Тираж 47 560 Circulation 47 560

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Всем привет!

«Игромир», уже во второй раз совмещенный с Comic Con Russia, отгулял четыре положенных дня, и можно подвести какие-то итоги.

Выставка выросла. Как в количественных показателях (в этом году ее посетило еще больше людей и цифра, надо сказать, прямо-таки безумная для наших широт – 162 000 гостей!), так и в качественных. Признаться, после увиденного в прошлом году я не ожидал, что несколько десятков тысяч человек смогут всего за час проникнуть в первый павильон «Крокус Экспо». Оказалось – запросто. И организаторы полны решимости в следующий раз сделать проход на «Игромир» еще комфортнее.

Второе качественное преображение – количество звезд мирового уровня. В рамках Comic Con Russia публику развлекали Энтони Дэниелс, знаменитый по своей роли C-3PO в «Звездных войнах», Альфи Аллен из «Игры престолов», Саммер Глау («Светлячок») и Триша Хелфер («Звездный крейсер «Галактика»). Страшно представить, что нас ждет в будущем.

Едем дальше. Публика стала более разнообразной. Благодаря тому, что одновременно с «Игромиром» проходит Comic Con Russia, которому на этот раз досталось уже два зала с отдельными сценами («Злодеев» и «Героев»), в «Крокусе» можно было увидеть в разы больше девушек. Причем девушек, которые зачастую читают наш журнал, разбираются в играх, с удовольствием стоят в очередях и могут поддержать разговор на нетривиальную тему.

Для меня это, пожалуй, главное (и самое приятное) открытие выставки. Конечно, всем, кто следит за мировыми тенденциями, известно, что доля игроков женского пола неуклонно растет. Но одно дело – изучать сухие статистические сводки очередного исследования, другое – воочию убедиться, что играми увлекается множество прекрасных дам. Всей редакцией шлём лучи любви девушкам, которые прямо сейчас читают эти строки.

Наконец, в этом году «Игромания» постаралась выжать из «Игромира» максимум в плане покрытия. Мы организовали совместный стенд с Thermaltake, где по традиции можно было купить сувенирную продукцию, принять участие в веселых конкурсах и пообщаться с редакцией. Мы устроили стриммерскую зону, откуда три дня выставки в прямом эфире на Twitch брали интервью у иностранных и отечественных разработчиков, телезвезд, известных видеоблогеров и менеджеров российской игровой индустрии. На таком уровне мы ничего подобного еще не делали – и мы очень благодарны вам, дорогие зрители и читатели, за то, что вы проявили интерес к нашим трансляциям. Если бы не вы, ничего этого бы не было. В следующем году постараемся учесть все ошибки и осветить «Игромир» еще лучше.

Наконец, постарались дать ответы на давно назревшие вопросы в рамках встречи с редакцией. Для тех, кто не смог на ней присутствовать, мы подготовили запись встречи – она ждет вас на диске, как и полноценные репортажи с каждого дня выставки.

На этом я с вами прощаюсь до следующего номера и бегу играть в новых «Героев» (Might and Magic Heroes VII, если официально)!

Следующий номер поступит в продажу 24 ноября.

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru ● vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI

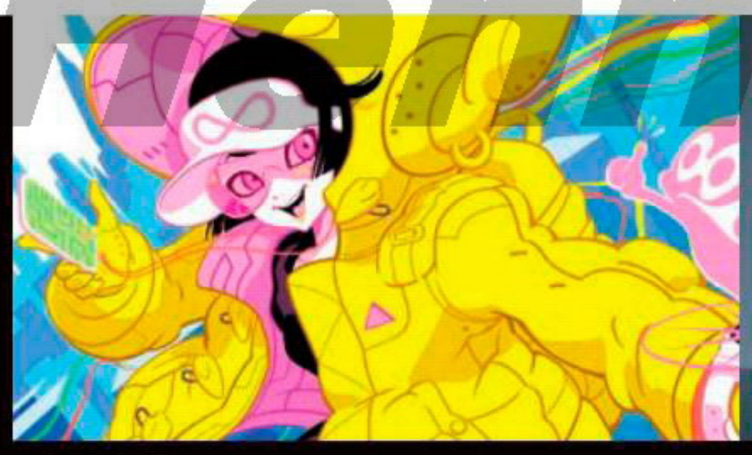
ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

by Hennady

СОДЕРЖАНИЕ №11 (218) 2015

114 ПОЧЕМУ КОДЗИМА ПЛОХОЙ
АПОКРИФ MGS V: THE PHANTOM PAIN



42 TOKYO GAME SHOW
СТРАНА РОЗОВЫХ ТАНКОВ

94 СТЕРЕТЬ И ПЕРЕМОТАТЬ
РИМЕЙКИ И РЕМАСТЕРЫ

34 ВСЕЛЕННАЯ HALO
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

6-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Blade & Soul

18-49 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
18 Игромир
28 Tokyo Game Show
34 Halo 5: Guardians
44 Rise of the Tomb Raider
46 Need for Speed
48 Star Wars Battlefront

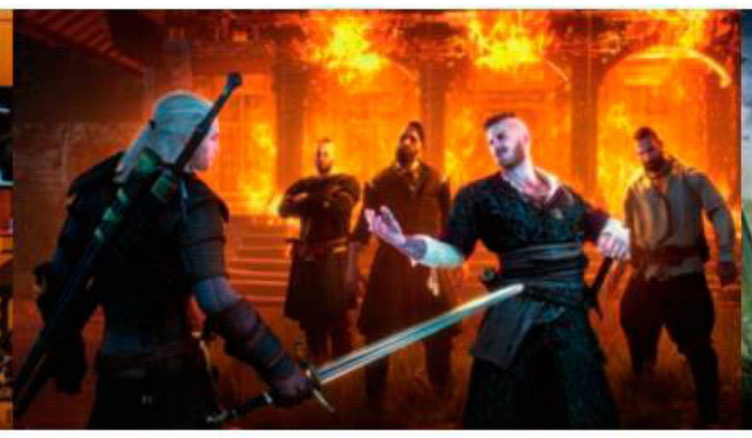
50-79 ВЕРДИКТ
50 SOMA
54 Satellite Reign
56 Sunless Sea
60 World of Warships
64 FIFA 16
68 Pro Evolution Soccer 2016
70 Destiny: The Taken King
74 Ведьмак 3: Каменные Сердца
76 Tearaway Unfolded
78 Warhammer 40,000: Regicide

80 ИГРОСТРОЙ
80 Как продумать визуальный стиль для проекта

81 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ
81 Игромания рекомендует

82-93 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
82 Римейки: стереть и перемотать

6 ИГРОМИР
ДЕСЯТЬ ЛЕТ В РОССИИ



92 ВЕДЬМАК 3: КАМЕННЫЕ СЕРДЦА
БОЙСЯ СВОИХ ЖЕЛАНИЙ

50 DESTINY: THE TAKEN KING НАСТОЯЩАЯ DESTINY НАЧИНАЕТСЯ ПРЯМО СЕЙЧАС

ПОСТЕРЫ

Rise of the Tomb Raider
Might & Magic Heroes VII

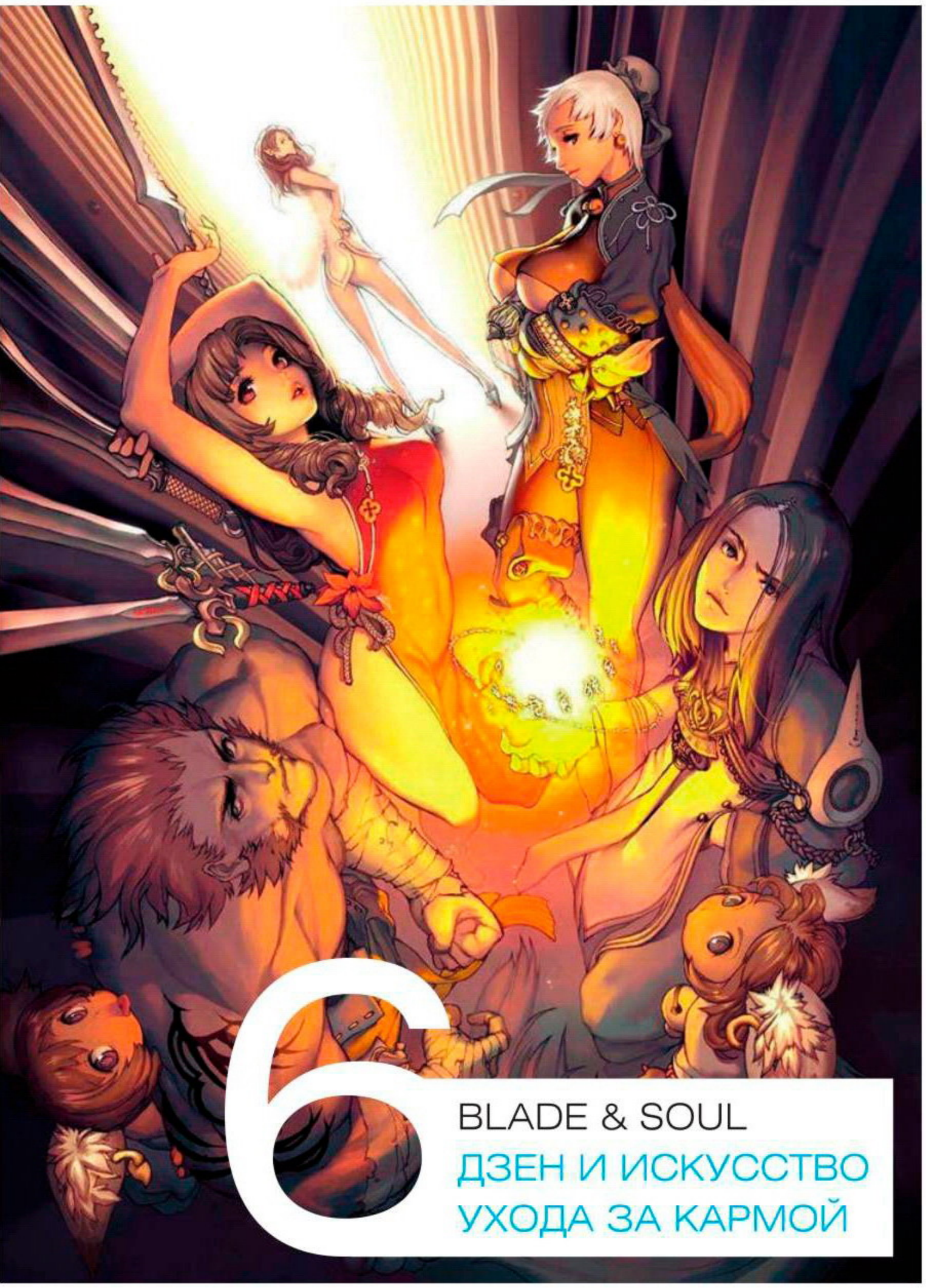
НАКЛЕЙКИ

Forza Motorsport 6
Might & Magic Heroes VII
Until Dawn
G2A.com

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2, 3
MSI 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1, 3
OCZ 5



6

BLADE & SOUL
ДЗЕН И ИСКУССТВО УХОДА ЗА КАРМОЙ

94-117 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

94 Секреты в MGS V: The Phantom Pain
100 Апокриф MGS V: The Phantom Pain
110 Интерактивные драмы
116 Четыре летсплеера о своей работе

118-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

118 Презентация Apple
128 Тестирование планшета TurboPAD723
130 Тестирование телефона ASUS ZenFone 2
132 Тестирование мини-ПК MSI Nightblade MI
134 Тестирование мыши Redragon Firestorm
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Почему VR должен быть доступным

by Hemady

BLADE & SOUL

Дзен и искусство ухода за кармой

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Blade & Soul в чем-то похожа на каждую из игр, которые делала или издавала NCsoft. Например, здесь можно парить, как в **AION**, – даже включается режим скольжения по воздуху тем же двойным нажатием пробела. Но пока остальные корейские MMO, включая игры NCsoft, вестернизируются, Blade & Soul остается вызывающе азиатской. Причем это та Азия, которая изображается в кунг-фу боевиках и на тематических вечеринках в ночном клубе. Все расхожие штампы и архетипы бросаются на нас с первых же минут: бамбуковые рощи, мудрые учителя, роскошные халаты с трехметровой длины рукавами, злодеи и трусы, чудесные возвращения из мертвых, отошедшие от дел бойцы, которые бросаются спасать мир, – абсолютно все, что всплывает в воображении по запросу «Древняя Корея», рано или поздно встретится на пути.

Скоро Blade & Soul выйдет в Европе и Америке, за ними последует русскоязычная версия. В Азии проект оказался более чем успешным, на 195 китайских серверах играет почти 20 миллионов. К тому же оригинальная боевая система позволила Blade & Soul стать одной из киберспортивных дисциплин – что далеко не типично для MMORPG. Чем же она так примечательна, если спустя целых три года после корейского релиза ее собрались импортировать в Европу, Америку и Россию? Мы расскажем – первые подробности о запуске и локальных особенностях Blade & Soul получится прочитать только у нас.

ДЕВЯТЬ ПАЛЬЦЕВ РУКИ

Мирная деревня, ученик, вставший на путь зла, старичок-учитель, жертвующий жизнью ради своих подопечных… История в духе боевиков восьмидесятых раскачивается неспешно, кормит пафосными видеороликами и лишь со временем вспоминает, что неплохо бы выдать нам оружие да обучить парочке боевых приемов. До настоящих сложных схваток дело доходит совсем нескоро – понять, в чем суть здешней боевой системы, удается лишь через несколько часов игры.

Прожимая умения как попало, можно довольно просто расправляться с обычными врагами. Но достичь совершенства в управлении классом реально лишь через систему комбо. Вот мастер призыва опутывает группу врагов зелеными корнями и, прожав в подходящий момент следующее умение, высасывает из них жизнь. Вот мастер стихий направляет ледяной поток так, чтобы заморозить сразу нескольких противников, и ловко разбивает застывшие тела. Некоторые умения становятся доступными лишь в определенных условиях: в воздухе, при опрокидывании, во время захвата, в невидимости, по мере заполнения шкал ярости и энергии. Они появляются на свет, заменяя собой те, что некогда были назначены по умолчанию. Таким образом вид панели умений меняется, подстраиваясь под условия боя.

Тот, кто совершенно точно знает, что происходит с его умениями и как это использовать, режиссиру-

МЕСТНЫЙ МИР похож не только на Корею. Дизайнеров вдохновляли Китай, Монголия, Япония и Вьетнам

РЕДАКТОР ПЕРСОНАЖЕЙ скроен по образу и подобию AION

КАКОЙ ЖЕ БОЙ без обилия красочных спецэффектов, что за сюжетный ролик без драматических крупных планов!

ет схватку, просчитывает свои действия на несколько шагов вперед. Мастер кунг-фу, называемый в просторечье монахом, например, абсолютный рекордсмен по количеству комбо и, соответственно, по сложности игры. На противоположном конце шкалы – малютка-призыватель, ошибки которого способна компенсировать его боевая кошечка. Так или иначе, сражения напоминают простые трехмерные условно-файтинги с видом из-за спины типа **Dissidia** или **Gundam VS**: сошлись, сцепились, пробили эпичное комбо с бросками и захватами, снова разошлись до следующей сцепки.

В то же время боевка крепко опирается на ролевую систему. Выбор расы не слишком сложен, их в игре всего четыре, и три из них – человеческие. Шэн – обычные люди, Ван – люди очень мощного телосложения, а Фэн – эдакие «черные вдовы»: женщины крайне привлекательны, а вот их мужчин никто никогда не видел (живы ли они вообще… мы волнуемся). В комплекте, как дань корейским традициям, идет раса милых крошек Лин – не то детишек, не то зверушек. Умения героев отчасти ограничены расой. Призывать зверушек-помощников могут лишь ушасто-хвостатые Лины, орудовать огромной секирой – исключительно силачи Ваны. Иногда жесткая привязка расы сказывается на особенностях класса: мастер меча расы Шэн или Фэн довольно сильно отличается от того же мастера меча расы Лин.

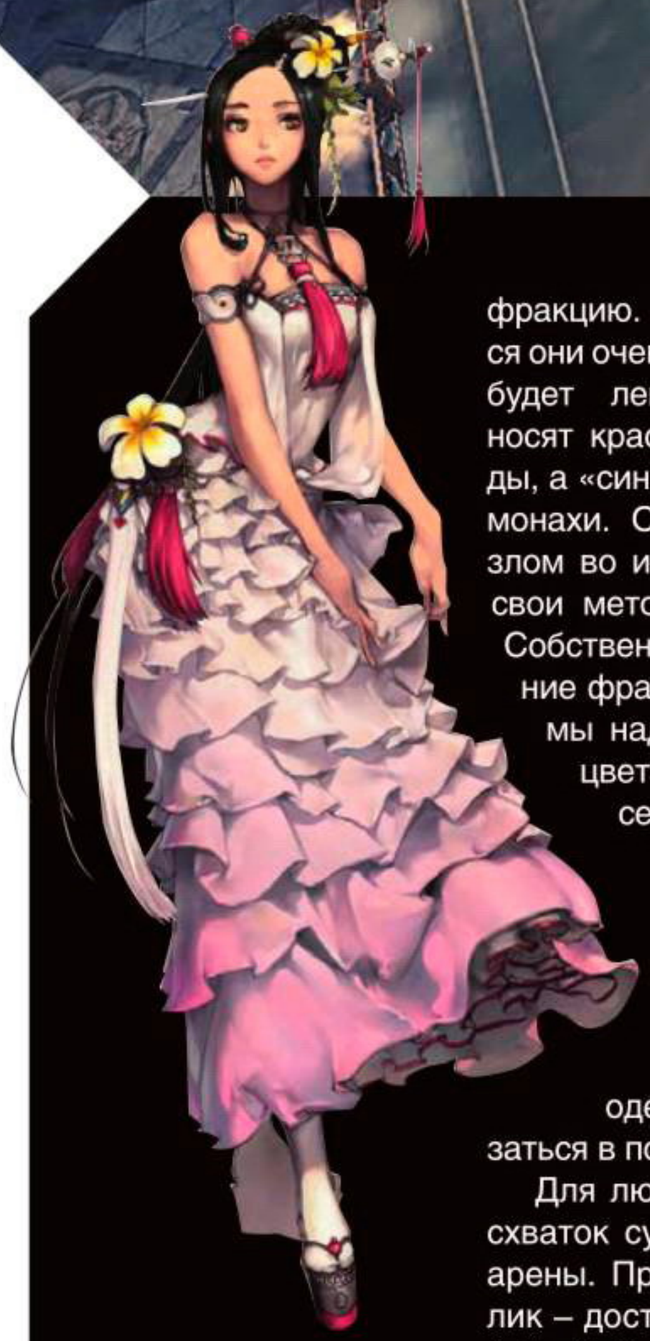
В списке семи классов не нашлось ни одного профессионального врача и ярко выраженного танка. Всем приходится полагаться на собственные способности блокировать удары и уворачиваться от них. Урон здесь принято не залечивать, а предотвращать: например, боец класса мастер стихий может поставить вокруг союзников защитный барьер, мастер теней прикроет их дымовой завесой, а мастер призыва в критический момент поделится собственными очками здоровья.

СИНИЕ ПРОТИВ КРАСНЫХ

Процесс развития персонажа прорывным точно не назвать. От локации к локации, от деревеньки к военному лагерю – везде стоят наготове квестодатели с восклицательными знаками над головой. Но излишнее рвение не приветствуется, на каждый день выдается ограниченный запас опыта. Использовали весь – до нового уровня не доберетесь. Неудобно? Вот хорошая новость: российские серверы обойдутся без этой системы. Но даже с дневным пределом опыта вам будет чем заняться – развивающийся персонаж поедает экипировку, ресурсы и деньги с аппетитом молодого бульдозера.

Добравшись до определенного уровня, мы должны будем выбрать

ИГРА СОХРАНЯЕТ пафосную серьезность. Но иногда нет-нет да и подмигнет лукаво: дескать, вы же поняли шутку?



С МОМЕНТА РЕЛИЗА
проект сильно изменился, и для нашего региона BnS будет ощущаться совсем новой игрой

фракцию. В игре их две, различаются они очень сильно, так что выбрать будет легко: «красные» Хончон носят красивые откровенные наряды, а «синие» Мурим одеваются как монахи. Обе фракции борются со злом во имя добра, но у каждой – свои методы и видение ситуации. Собственно, мировое противостояние фракций сводится к тому, что мы надеваем костюм должного цвета и бьем всех, кто окрасил себя в другие цвета. Зачем? Защищая «синий» порядок или сражаясь с коррупцией методами «красных» анархистов. А если воевать надоело, всегда можно переодеться «в штатское» и оказаться в полной безопасности.

Для любителей организованных схваток существуют традиционные арены. Правда, выбор здесь невелик – доступно лишь два варианта, 1x1 и 3x3. Бои происходят на специально созданных картах, некоторые из которых и картами назвать сложно: вымощенный круг, ничего лишнего. Но при этом все здешние свершения учитываются в сводной таблице рейтингов.

КУСОЧЕК К КУСОЧКУ

Восточные кимоно, ковбойские чапсы, открытые бальные платья, стеганые пуховики, тончайшее шелковое белье. Абсолютно все равно, во что одет ваш герой (если это не фракционный костюм), никаких усилений и бонусов наряды не дают, так что выбирать их можно, руководствуясь исключительно эстетическими предпочтениями.

Наряд никак не влияет на силу персонажа. В отличие от особых осколков багуа, треугольных кусочков разбитой картинки. Собрали несколько одинаковых осколков, вставили в рамочку – получили бонусы не только от каждого фрагмента, но и от количества частей одного сета. Еще на характеристики прямо влияет оружие и всякие колечки-сережки.

Все вещи, включая багуа, оружие и бижутерию, можно кормить – почти буквально. На прокорм идут аналогичные предметы более низкого качества. Изначально можно усилить любую вещь таким образом до уровня +5, дальше придется «пробуждать» – соединять наше оружие или украшение с другим, «выращенным» специально для этого случая. Какой именно предмет нужен для «пробуждения», указано в описании основной вещи. И процесс этот не будет прекращаться на всем протяжении игры, поэтому не стоит сбагривать торговцам скромные низкоуровневые колечки – никто не знает, на каком этапе зачарования они могут послужить пищей будущему эпическому шедевру.

Делу всегда можно помочь, освоив ремесло. Каждому герою доступны две добывающие профессии и две перерабатывающие. Производство идет фоном (нечто похожее было в **Star Wars: The Old Republic**), выдаем задание наемникам и отправляемся по своим делам. Полностью обеспечивать себя самому не получится: практически любой рецепт требует три вида сырья, так что придется налаживать товарообмен с нужными сборщиками.

КАК ПРОЙТИ ИГРУ

С высокоуровневым контентом у Blade & Soul дела обстоят тоже довольно традиционно. Есть сложные групповые и рейдовые подземелья, и чем сильнее противники, тем достойнее награда. Попасть в подземелье несложно: рядом со входом высится огненный столб, и все, кто к нему прикоснется, будут собраны в группу вне зависимости от того, на каком сервере они играют. Не смогли найти столб? Не страшно, окошко поиска группы продублировано в интерфейсе.

В каком именно виде мы увидим ближайшую локализацию – об этом лучше узнать непосредственно у издателя (см. мини-интервью). Но вот, к примеру, финальный босс Дворца боли. Сам инстанс рассчитан на группу из шести человек, но есть и усложненная его версия, в которой придется справляться вчетвером. Вдобавок привычные отметки на земле, обозначающие зоны поражения, в сложном режиме рисоваться не будут, опасные места придется вычислять самостоятельно. Как? Внимательно следя за ани-

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ в BnS своеобразный, российские игроки получат в свое распоряжение версию без цензуры

БОЕВЫЕ КИСКИ ни в чем не уступают своим хозяевам

мацией атак босса (разумеется, для этого не мешает знать, какие именно движения предваряют опасные атаки), наблюдая за соратниками: не стоит подбегать к тому, кто бьется в агонии в объятиях отравленных лиан. Конечно же, немаловажен здесь опыт, и не стоит соваться в сложные подземелья, не освоив до автоматизма бои в простых.

Во время боя происходит ряд игровых событий, на каждое из которых нужно реагировать должным образом. От сильных атак группа укрывается под сферой, появляющиеся воронки как можно быстрее убиваются, летающие сферы блокируются в нужный момент, чтобы группа получила благоприятное усиление. Зеленые лозы на полу наносят довольно сильный множащийся урон, но, если от них уворачиваться, босс их поглотит и нанесет разрушительный удар. Ясно, что у каждого члена группы в этой стычке своя роль и исполнять ее надо без раздумий.

В конце концов все приводит к трофеям, но и здесь тоже не все так просто. После финальной схватки каждый может сдать особый квест и получить в награду персональный ящик. Открываются такие ящики специальными ключами, которые обычно добывают, выполняя ежедневные квесты. Обычный ключ дает случайную награду, а особый позволяет получить подходящее для вашего класса оружие. Останется лишь зажать кулачки, чтобы еще и характеристики на нем оказались подходящими.

Помимо индивидуальных наград, с босса падает еще один сундук, и его содержимое разыгрывается между членами группы. В Blade & Soul эта процедура происходит в виде аукциона: тот, кто хочет получить трофей, ставит некую сумму золота. Прочие уступают или торгуются. В конечном итоге тот, кто выставит самую большую ставку, забирает предмет, а внесенные им деньги делятся поровну между всеми остальными.

■■■

Прокачка, структура квестов, PvP – это не то, в чем Blade & Soul выделяется. Все это в ней есть, и только. А берет она в первую очередь боевой системой и сеттингом, преумножающим, кажется, вообще все стереотипы об Азии. И это… довольно-таки любопытно, если вы спросите меня. Но чтобы понять, насколько этого хватит, надо играть. Сами знаете, заранее делать далеко идущие выводы о MMO – дело неблагодарное. ■

ГЛАВНОЕ О BLADE & SOUL

НА ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ КИРИЛЛ СУШОН, БРЕНД-МЕНЕДЖЕР BNS В РОССИИ

Blade & Soul вышла в Корее в 2012-м. Слухи о российской локализации бродят с 2013 года, а в начале 2014-го уже было доподлинно известно из отчета NCsoft, что герои и злодеи BnS заговорят по-русски. Почему вы ждали так долго?

Если так можно выразиться, игра созревала. Мы не раз были свидетелями того, как потенциально сильный продукт погибал из-за того, что был сырым на момент запуска. Поэтому мы активно общались с партнерами из NCsoft, для того чтобы получить качественный, доработанный продукт. Разработчики меняли механики, контент, баланс классов, и сейчас игра дошла до того вида, какой она должна быть.

За три года многое поменялось в мире Blade & Soul. Русские игроки увидят самую свежую версию игры или же будет какое-то отставание?

Игра сильно менялась не только в области контента, баланса – изменялась даже ее сюжетная линия. Поэтому перед разработчиками стояла непростая задача: собрать версию игры с самыми успешными механиками, но при этом не лишить игрока удовольствия от прохождения основной истории. Так что российская локализация стартует с версией, в которой максимальным будет 45-й уровень. Дальше патчи будем устанавливать в соответствии с данными о прохождении B&S нашими игроками и степени «поглощения» высокоуровневого контента.

Будут ли существенные отличия от зарубежных локализаций, в частности, от близких нам европейской и американской версии?

Система построения билдов Blade & Soul модульная, так что у нас будет какая-то своя версия – не западная и не восточная. Из характерных черт: отсутствие системы усталости (ограничение получаемого опыта в день), также у нас не будет цензуры, которая присутствует в китайской версии. Фанаты могут не переживать – все откровенные наряды, которыми славится B&S, останутся откровенными.

TERA и Black Desert не просто переведены, но еще и озвучены на русском, а Blade & Soul?

Обижаете! Конечно же, русская озвучка будет. Мы хотим, чтобы и сюжетная линия, и побочные квесты не вызывали у игрока желания прокликать их, чтобы нашим пользователям было интересно постичь мир игры. Так что квестовым NPC и сюжетным героям придется стать русскоговорящими.

В общем-то, по-настоящему всех волнует лишь один вопрос: когда?

Старт ЗБТ запланирован на начало 2016 года.

НЕПРИДУМАННЫЙ МИР

Мифы и фольклор в Blade & Soul

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Когда нас в играх отправляют сражаться с Кощеем Бессмертным, собирать корешки для Бабы-яги, убивать утопцев и помогать красным комиссарам вытеснять серых волков с ближайшей полянки, мы сразу понимаем, что происходит. Все мы выросли на славянской мифологии и истории, и лешие с домовыми для нас существуют – просто увидеть их сложно. А вот когда в происходящее вплетаются черепахообразные существа, воины терракотовой армии, огромные пауки, грифы, прыгающие корейские вампиры, жизненные энергии и парящие в воздухе воители – впору и насторожиться: ну нет, такого быть не может. Выдумают же!

А между тем, как ни сложно в это поверить, в мире **Blade & Soul** практически нет ничего сочиненного разработчиками. На что – или кого – бы мы ни наткнулись, всегда можно проследить истоки. И ведут они чаще всего в азиатскую мифологию, восточные религии и боевые искусства.

Давайте же пройдем по нескольким тропкам от «безумной фантазии» к истории и мифологии.

СТРАНА-ПЕРЕКРЕСТОК

Из Японии в Китай, с тихоокеанских островов на континент – все пути пролегали через Чосон. Самая окраина Восточной Азии из-за своего расположения издревле была страной-перекрестком, торговым и культурным посредником. Дипломаты и купцы, путешественники и воины из всех близлежащих стран – всем им всегда были открыты границы земли, впоследствии получившей название Корея. И немудрено, что в древнейших сказаниях Чосона, сорхва, так причудливо и неразрывно переплелись мифы Японии и Индии, Китая и Индонезии. Реальные исторические события и обрывки религиозных традиций, волшебные сказки и героические легенды – все переплавлено в котле чосонского гостеприимства.

Не стоит удивляться, что мир Blade & Soul при беглом рассмотрении распадается на куски – вот это явно занесло из Японии, а такое мы встречали в индийских мифах. На самом деле он совершенно цельный. Просто в основе его – корейские сказания, вобравшие в себя вековой опыт всех близлежащих соседей.

И, конечно же, не обошлось без отпечатка, наложенного собственной историей, которая никогда не была гладкой и счастливой. Ведь даже чосонские дворяне, янбуны, зачастую не имели ни гроша за душой, а от полной нищеты их спасали лишь строгие законы родственных отношений: более богатые родственники беспрекословно кормили обделенного состоянием прихлебателя.

Банальная до зевоты завязка сюжета Blade & Soul с участием старичка-учителя и неблагодарной сироты приобретает величайший трагизм, если мы вспомним, что за ней стоит. Для начала – веками почиталась недоступная простому народу ученость и образован-

ГЕРОИ В БЕЛОМ, злодеи в черном. Цветовая дифференциация в Корее вполне соответствует нашей: белый – цвет жизни, черный – смерти

ВЛАДЫКА ФУ СИ. Выглядит он лучше, чем описывается, – художники льстили или жизнеописатели клеветали?

ВПОЛНЕ узнаваемый Будда прекрасно чувствует себя на просторах мира Blade & Soul

КАКАЯ ЖЕ АЗИАТСКАЯ ИГРА без рулетки? Кстати, и на ней мы видим сетки багуа. А держат колесо свиньи, символ богатства и достатка

ность, пусть даже ограниченная. Ни в одном сказании не сыскать мудреца или учителя, который бы не отличался всеми мыслимыми достоинствами, – в отличие от простых «ученых», заносчивых, но ограниченных и глупых.

Вдобавок – конфуцианское почитание старости. Вот зачин лишь одной из сорхва: старенькой бабушке готовят самые роскошные блюда, а она ими делится с внуком. И бедные родители, мучаясь от того, что бедность не позволяет им как следует кормить старушку, решают отнести в лес и зарыть в землю собственного сына, дабы не объедал престарелую бабушку.

Ученик, погубивший не просто старика, но еще и человека, приложившего руку к его спасению и воспитанию, – немного сыщется ему равных по мере злодейства, если руководствоваться канонами сорхва. И если злодейка Чин Соён вызывает наш интерес и даже, пусть и крайне редко, симпатию, то это говорит лишь о том, что дальнейшее развитие сюжета оказывается далеко не банальным.

ГАДАНИЕ НА РАСАХ

Народы мира Blade & Soul делятся всего на четыре расы, что для корейских игр по меньшей мере непривычно. Да и выглядят три из них как обычные и чуть необычные люди. Где же ходячие огурцы, где обязательные эльфы и гномы? На самом деле все не случайно.

Некогда мир Blade & Soul был истинной идиллией, в которой жили в мире люди и животные. Но демоническая порча начала подрывать силы природы изнутри, и океаны, деревья и сама земная твердь взбунтовались, животные одичали и стали нападать на людей. Открылись врата в измерение демонов, и их император с армией слуг пришел, чтобы захватить и подчинить себе весь мир. На борьбу с ним встали мастера боевых искусств, которые отложили в сторону все разногласия и дрязги, отказались от собственных желаний и потребностей, чтобы вернуть в мир порядок. И помочь людям должны не поддавшиеся хаосу духи природы, в первую очередь – сулящие благо животные. В древней мифологии таковыми считались дракон, феникс, единорог и черепаха.

Связь выбранных рас с животными-покровителями очевидна. Огромные мужественные Ваны родились из дыхания драконов, заодно унаследовав древнее божественное проклятие: если дракон прольет кровь другого дракона, он никогда не сможет обернуться человеком. Возможно, именно эта беда приключилась с драконами, которых нам приходится убивать? Из-за проклятия Гон очень легко попадают во власть духов зла, а чтобы избавиться от него, они всеми силами помогают ближним.

Шэны унаследовали мудрость и целеустремленность у черепахи. Не простой черепахи, а той самой, на спине которой расположены четыре слона, которые тысячи тысяч лет держат земную

НА АРТАХ демонстрируется семь представителей классов. Тоже счастливое число

КАК ВЫГЛЯДИТ мифический Килин? Древние статуи дают весьма разнородные ответы

ВЕЛИКИЕ КОРЕЙСКИЕ БОГАТЫРИ рождались с крыльями и сразу улетали в небеса. Однако если младенцу успевали отрезать крылья, то он оставался на земле. И вырастал в могучего, но очень тупого воина. Очень похоже, не правда ли?

твердь. А прекрасные изящные Фэны воплощают силу феникса, посланника небес и символа вечного обновления.

Крошки Лины очень сильно отличаются внешне от человеческих рас. Впрочем, и их покровитель Килин, или Ци-линь, не соответствует привычному нам образу коня с рогом во лбу. «Оно не похоже ни на лошадь, ни на волка, ни на оленя. Можно лицом к лицу столкнуться с единорогом и не быть уверенным, что это именно он», – пишется в древних текстах. Появление Килина предвещало рождение или смерть великих мудрецов и правителей. Малютки Лины получили от Килина способность видеть сокрытое и общаться с духами мертвых.

Четыре расы игры одновременно делят между собой не только тотемных животных, но и стороны света, стихии, времена года. Так, Ван олицетворяет прочную землю, в противовес им Фэн устремлена в небеса. Лин – порождение лета, а Шэн, напротив, зимы.

ДАЖЕ В ПЕЩЕРЕ разбойников не обошлось без защитных тотемов. Но на этот раз черепахи оказались на нашей стороне

ЧЕТЫРЕЖДЫ ДВА

Одежда в Blade & Soul – атрибут чисто декоративный или же выражает принадлежность к фракции. Истинная сила героя таится в разрезанном на ломти многограннике, который в просторечии называют «пирогом» или «пиццей». Внешне действительно выглядит похоже. Но мы уже должны были понять, что все в мире игры не совсем то, чем кажется.

Высшая мудрость не всегда привлекательна на вид. У Фу Си было змеиное тело, коровья голова и нос как у тигра. Но это не помешало ему стать первым императором Китая и покровителем Востока. Фу Си, согласно легендам, изобрел музыку и измерительные инструменты, научил людей шелководству и приручению зверей. Но самое главное – он дал им письменность. Первые восемь триграмм он увидел начертанными на спине крылатого дракона, плывущего по реке Хуанхэ.

«В Переменах есть Великий предел. Он рождает двоицу образов. Двоица образов рождает четыре символа. Четыре символа рождают восемь триграмм. Восемь триграмм определяют счастье и несчастье. Счастье и несчастье рождают великое деяние», – пишется в «Книге перемен», или «И цзин». Это не только самый древний философский трактат, но и самая древняя восточная система гадания с помощью гексаграмм. В процессе роста наш герой время от времени получает новые знания в тренировочной комнате, где его обычно ждет бывший соученик, ставший нашим новым учителем, Хва Чжун. Когда будете заходить туда в очередной раз, обратите внимание: он двигает пальцами, будто что-то подсчитывает. Это так, он считает гексаграммы, пытаясь предсказать наше появление. Скучно же сидеть день за днем в подземелье!

Но остановимся на триграммах. Три яо дает восемь гуа, ба-гуа. И понять предыдущую фразу очень просто, достаточно вспомнить фэн-шуй. Сетка багуа, или карта багуа, лежит в основе пространственного фэн-шуя, Школы компаса. С ее помощью определяются сектора помещения – зона здоровья, зона богатства и так далее. И если мы посмотрим на восьмиугольную сетку багуа, то сразу узнаем в ней наш «пирог» из восьми скрижалей.

Нет ничего случайного в восточной философии и мифологии. Число восемь у буддистов и даосистов символизирует полноту, совокупность всех возможностей. Именно такие ощущения у нас и появляются, когда мы по кусочкам собираем свое собственное багуа, складывая добытые триграммы вместе. И даже количество доступных классов аккуратно вписано в стройную систему, пусть для этого и пришлось пару классов посчитать дважды: для всех рас и отдельно для Лин. Восемь – число благоприятное и вполне мифологическое, но что будут делать разработчики, когда захотят ввести новый класс?

А вот число четыре – двойственное. Оно символизирует как трудный путь к совершенству, так и смерть. Не случайно ли корни про-

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ комбинезон главной злодейки сотворен с элементами вполне традиционного корейского покроя и изукрашен традиционным орнаментом

ИГРОВЫЕ ЛОКАЦИИ вполне можно принять за картины реальных мест Древней Кореи. Лишь несколько деталей выдают вымысел

В ОБРАЗЕ крошки Лин все предельно точно: каменные бусины дзи защищают от неприятностей, ракушки – символ удачи, бабочки – символ женской верности, а роза – китайский знак юности

исходящего в Blade & Soul кроются в давно забытых временах, когда четверо великих воинов с помощью зачарованного меча противостояли нашествию демонов? И злая насмешка судьбы: сражаясь с порчей, великие герои выпустили в мир зло, с которым сами не смогли совладать.

ЕСТЬ ДЕВЫ В КОРЕЙСКИХ СЕЛЕНЬЯХ

Однажды император Чосона решил узнать, верна ли ему жена. Он переоделся, спрятался, неожиданно выскочил из кустов и поцеловал ее. А через пару дней заметил, что жена отказалась от пищи. Она решила уморить себя голодом, поскольку ей незачем жить теперь, обесчещенной.

Юным девушкам приходилось быть неслыханно осмотрительными. Ведь потерявшие мужа, жениха или даже общепризнанного ухажера никогда больше не могли выйти замуж. В одной из сказок юноша ухаживает за вдовой – но на то она и сказка, да и вдова принесла ему в приданое миллион. Корейские жены жили закрыто, порой даже из дому не выходя годами. Их уделом было хозяйство и воспитание детей. И чем больше самопожертвования проявляла жена, чем в большем себя ограничивала и чем тяжелее трудилась – тем большая честь ей была и почет.

Красавица Нам Сою идет по деревне, и все встречные мужчины провожают ее восторженными взглядами и охами. Она же выглядит вполне довольной тем, какое впечатление производит. И даже позволяет себе флиртовать с некоторыми мужчинами. Вроде бы ничего особенного? А теперь вспомним о верной жене императора и канонах конфуцианства. И не удивляемся, когда по ходу сюжета ослепительная Нам Сою оказывается дамой, совершенно лишенной моральных принципов.

Чин Соён, главная здешняя злодейка, хотя бы последовательна в своей чудовищной злобе. Она идет к собственной великой цели, и смерть, разрушения, муки и предательство лишь отмечают ее путь, подобно вешкам. Но превыше всего она ненавидит четырех великих воинов, некогда спасших ее от смерти… да полноте, человек ли она вообще или истоки ее сущности кроются в древних мифах? Ее полная противоположность, Пи Воль, она же Дух Меча, скована с ней незримой душевной связью, а впервые мы видим Пи Воль откровенно нарушающей законы земного притяжения. Что она такое, корейский ангел? А ближайшая соратница и наперсница Ю Ран выглядит безумной и опасной – как в своем обличье, так и в виде гигантского скорпиона. Но не все с ней просто: она одновременно и мучитель, и жертва, а скорпион на Востоке символизирует справедливый суд... Вот такие разные женщины будут своими перстами плести сложный и непредсказуемый сюжет игры.

■■■

Не стоит преждевременно обвинять корейских дизайнеров и сценаристов в нездоровом разгуле фантазии. Иногда стоит вначале присмотреться, а куда уходят корни самых неожиданных существ и сюжетных поворотов? Драконы и демоны, лесные духи и оборотни, доблестные воины и небесные посланники – все они если и были придуманы, то так давно, что уже стали фольклором.

Если путешествовать по миру Blade & Soul не спеша, внимательно вглядываясь в него, то рано или поздно он повернется к нам самой неожиданной стороной. И за нарисованным холстом откроется удивительный и прекрасный мир восточных сказок, легенд, мифов и сказаний. ■

КУЛАК ЯРОСТИ

Почему ролевые игры становятся боевиками и почему этого не нужно бояться

ВЕЛИМИР ДУБРОВСКИЙ

Восемь лет назад ведьмак Геральт размахивал мечом, по большому счету, сам. В этом году мы контролируем каждый его удар, каждый финт и пируэт.

Пятнадцать лет назад передовой игрой BioWare была **Baldur's Gate 2**. Теперь мы ждем **Mass Effect: Andromeda**, которая, скорее всего, опять будет больше про стрельбу, чем про тактическое планирование.

Онлайновые миры тоже все активнее отказываются от доминирования «билдами» и параметрами и начинают напирать в рекламных материалах на то, что у них, дескать, серьезный экшен, – начиная с кооперативной **Vindictus** и файтинговой **Blade & Soul** и заканчивая всякими там **WildStar**. ММО в последние годы пытаются убежать от старообрядческого «выделил противника – прожал ротацию навыков».

Ролевые игры – настоящие, а не «с элементами» – все активнее впускают в себя экшен. Кому-то от этого хорошо, кто-то расстраивается. Но почему это происходит и почему только теперь? Почему раньше ролевые игры массово ассоциировались с пошаговым боем или на крайний случай с режимом активной паузы, а собственноручное махание мечом и стрельбу сквозь мушку оставляли исключительным играм-химерам вроде **Diablo** или **Deus Ex**?

Ответ простой.

В ПЕРВОМ «ВЕДЬМАКЕ» ваше воздействие в основном ограничивалось выбором меча, стиля и кликаньем мышкой раз в несколько секунд. Ну и знаки активировали иногда

ИГРЫ ПРО ЦИФРЫ

Ролевые игры всегда тяготели к числам. В числах можно описать любой процесс, любое событие, любую познаваемую сущность. Любой – здесь это ключевое слово. Вы можете взять что угодно, понять, насколько детально вы хотите это показать, изобразить в виде постоянных, переменных и набора математических операций, а дальше фантазия игрока дорисует что надо. Грубо говоря, так и работает геймдизайн.

Все игры требуют абстрактного мышления. Испокон веков на абстракции в той или иной мере полагались любые игры – настольные, напольные, кабинетные, компьютерные, консольные и все остальные. Даже если вас сто человек, у каждого есть полный комплект аутентичных доспехов тевтонских рыцарей и теперь вы красиво мутузите прусских язычников где-нибудь на природе, вам все равно приходится абстрагироваться. Потому что на самом деле вы, простите, не Гданьск берете, а разыгрываете спектакль в дубовом лесу под Тверью, приехав сюда на электричке.

И уж тем более нельзя так просто взять и изобразить бой на мечах и огненных шарах, когда вместо меча у тебя только лист бумаги и шариковая ручка. Или можно?

Нашему мозгу нужно не так уж много, чтобы почувствовать себя там, где вас никогда не было, и поверить в события, которых никогда не происходило. Текст, иллюстрации, прозрачные или не слишком прозрачные математические модели он дополняет тем, чего ему не хватает, и увязывает в цельную картину. Поэтому из перебрасывания кубиков, сложения параметров и рассказа мастера подземелья может легко получиться вполне себе осязаемая битва с газебо.

БОЕВКА BLADE & SOUL стремится реализовать все, что в большинстве MMORPG до нее выносилось за скобки. Как файтинг это пока и близко не Tekken, но уже не борьба двух вялых макаронин

В WILDSTAR абстракцию перенесли на новый уровень: все (все!) без исключения атаки превращаются в маркеры на земле, которых следует избегать

K DIVINITY: ORIGINAL SIN уже делают сиквел – хороший признак того, что старые ценности, в которых действительно есть смысл, никогда не умрут

BECAUSE WE CAN

Так почему в ролевых играх стало модно делать сражения как в боевиках?

Да потому, что теперь мы это можем. Нет, серьезно. Когда-то большим студиям приходилось выбирать: или большой мир, мегабайты диалогов и вариативность, или трехмерность, крутая постановка и стрельба в духе Quake 3. Теперь все это можно делать сразу – или хотя бы пытаться.

Всему многообразию игровых механик сегодня мы обязаны всей той череде проблем и ограничений, сквозь которые играм пришлось пробиться за годы. Играли ли бы мы сейчас в **Pillars of Eternity**, если б в играх с самого начала можно было реализовать пляски с мечом в духе третьего «Ведьмака»? Ругали бы сейчас **Dragon Age: Inquisition** за устройство сражений, если б пятнадцать лет назад у нас не было Baldur's Gate, которая в общем и целом отталкивается от предельно абстрактной, но навороченной пораундовой механики **Dungeons & Dragons**? Были ли бы игры вроде Blade & Soul чем-то по-особенному захватывающим, если б до этого нам не приходилось полтора десятка лет наблюдать, как разработчики танцуют вокруг боевой системы **EverQuest**?

В случае с онлайновыми ролевыми играми прогресс вообще задержался: если виртуализацию действия в сингловых играх сдерживала только мощь железа, то в онлайне всегда был критичен пинг и ширина канала в принципе. Поэтому, допустим, в прорывную **PlanetSide** в свое время (шел 2003 год) многие не могли толком играть, притом что многие шутерные правила там упростили. Например, не было никакой разницы между попаданием в руку и голову – требования у нее были конские.

Чем дальше идут технологии, чем изобретательнее становятся дизайнеры видеоигр, чем больше ресурсов у издателей, тем охотнее разработчики уходят от абстрактного. Потому что конкретное легче понять, оно быстрее захватывает и лучше продается. И дает совершенно иные ощущения.

Более абстрактные игры порой выдают ситуации, которые невозможны нигде, потому что самое сложное в моделировании процессов – это их визуализация. В **Dwarf Fortress**, например, вы можете встретить тварь, которую никто никогда до вас не видел, и проткнуть ей один из двух желудков, но по сути она – это ASCII-символ и описательные строчки процедурно сгенерированного текста. Чтобы в нее поверить, нужно превозмочь и подключить фантазию. В похожей, в общем, **Dungeon Keeper 2** такие детали опускают, зато в нее гораздо проще играть. Понятно, куда пойдет эволюция.

ПОНЯТЬ И ПРИНЯТЬ

Дело в том, что из-за этой эволюции мы практически ничего не теряем, даже наоборот. Старые механизмы никуда не деваются (ролевой и крайне популярный Mass Effect прикинулся шутером, но это никак не помешало нам получить **Divinity: Original Sin**, **Wasteland 2** и прочих), а если и деваются, то это скорее идет во благо.

Скажем, боевая система **World of Warcraft**, после которой все разработчики MMORPG решили, что их боевка должна быть точно такой же, вряд ли выигрывает от старых ограничений. Несмотря на ролевые параметры, фактически это все еще экшен – только с кучей эрзац-механик вроде захвата цели по кнопке «Tab». И видно, что от них хотят освободиться: чем дальше, тем больше в Blizzard заморачиваются с мобильностью и умениями, требующими мелкой моторики, – посмотрите хотя бы, что они сделали с монахом и делают с охотником на демонов.

Или возьмем **League of Legends**. В скиллшотах и мобильности она обрела свою идентичность, которой ей не хватало в первые годы сравнений с **Dota 2**, – и эту мысль подхватили и развили в **Smite**. Получились три совершенно разные игры, требующие разных, по большому счету, навыков.

Поэтому сближение жанров стоит только приветствовать. Старые правила останутся: на каждую Mass Effect найдется своя Pillars of Eternity, на каждую Blade & Soul – какая-нибудь Albion Online. Так что пока у нас получается, давайте стремиться к новому. ■

БОЕВАЯ СИСТЕМА WORLD OF WARCRAFT прекрасна тем, что все в ней отлажено и работает как надо. Но сегодня постоянно ловишь себя на мысли, что хотелось бы большего

НЕ АНИМЕ

Одиннадцать корейских игровых иллюстраторов

АРТЕМИЙ КОТОВ

Народная мудрость гласит: «Чем бы вы ни занимались, всегда найдется корейский ребенок, который делает это лучше вас». Или она была про японцев? Не суть. К корейским играм (в основном, водится, онлайновым) можно относиться как угодно, но им часто везет на хороших художников. Корейская манера рисовать всё на свете не в последнюю очередь опирается на японскую, однако за годы она чего только в себя не впитала. Вот работы одиннадцати художников корейского происхождения, так или иначе причастных к видеоиграм. Это ни в коем случае не топ и не определяющая «подборка лучших». Мы просто собрали в одном месте ряд непохожих друг на друга манер рисования, чтобы представить, как далеко можно зайти в визуальном эскапизме, если ты родом из страны чеболей и кей-попа.

1 ЭНДИ ПАК

Кто? Американский художник корейского происхождения, иллюстратор комиксов, концепт-художник.
Над чем работал? Начинал свою карьеру с комиксов **Extreme Studios** — в частности, **Avengelyne** и **Tomb Raider**, затем сотрудничал с DC и Marvel. В 2005 году устроился в студию **Sony Santa Monica**, где немало повлиял на визуальный стиль **God of War**. Сейчас работает с фильмами Marvel.
Интересный факт: проиллюстрированный Паком первый выпуск Tomb Raider считается самым продаваемым комиксом 1999 года.

2 GPZANG (ЧО ЙОНГ ДЖУН)

Кто? Иллюстратор, дизайнер персонажей и 3D-арта студии **Blueside**, веб-дизайнер.
Над чем работал? Дослужившись до арт-директора **Kingdom Under Fire 2**, он также занимался дизайном героев для **Project Black Sheep**, **Ninety-Nine Nights**, **Kingdom Under Fire: Circle of Doom** и мобильной карточной игры **Legend of the Cryptids**.
Интересный факт: главную игру, к которой причастен Gpzang, **Kingdom Under Fire 2**, делают с середины двухтысячных, но так до сих пор и не выпустили.

3 INDUS (ЧО ЙОН ДЖЕ)

Кто? Почти тезка предыдущего художника, южнокорейский иллюстратор, переехавший в Токио.
Над чем работал? За семь лет Indus поработал, например, над MMORPG **S.U.N. Online**, а также карточными **Galaxy Saga**, **Chaos Drive** и, снова, Legend of the Cryptids.
Интересный факт: пока жил в Корее, успел занять первое место в нескольких корейских конкурсах художников. Когда переехал в Японию, начал выигрывать в японских.

4 RUPID79 (ЛИ ДЖУН МЁН)

Кто? Иллюстратор-фрилансер, дизайнер персонажей.
Над чем работал? Над вездесущей Legend of the Cryptids. Для нее кто только не рисовал, но rupid79 вполне может переще-голять любого из своих коллег: его фэнтезийные сцены всегда динамичны, насыщены деталями, а гипертрофированная корейская эротичность в них уживается с вполне реалистичными формами тела.
Интересный факт: настолько любит лучницу Эш из **League of Legends**, что сочинил для нее собственный дизайн.

5 PANAMAMAN

Кто? Свободный иллюстратор.
Над чем работал? Нарочито пестрый и слегка абстрактный стиль Panamaman пришелся впору онлайн-экшену **S4 League**.
Интересный факт: монотонную меланхолию этот художник пишет ничуть не хуже, и потому, найдя в его портфолио иллю-

1

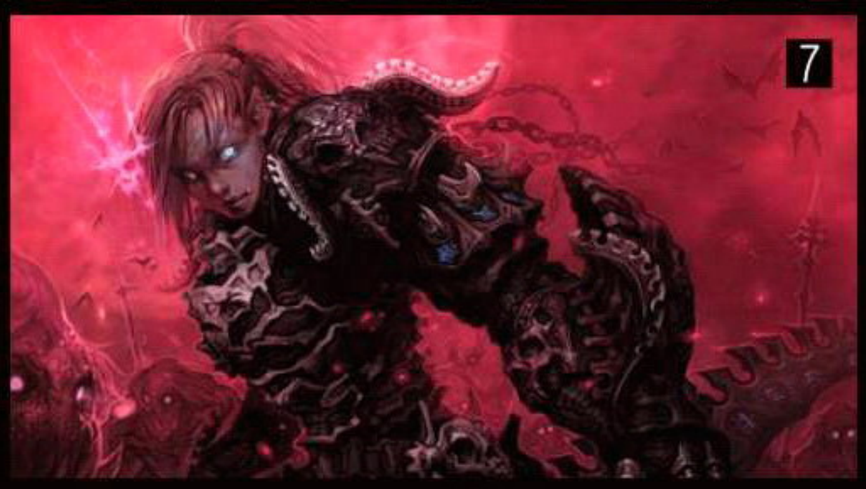
9

3

5

6

8


7

6 ДИН ХОЛДИН

Кто? Известный иллюстратор из Сеула.

Над чем работал? Концепт-арты для онлайн-игр вроде MOBA **Chaos Online**. Любит рисовать в ярких, насыщенных тонах. Его герои настолько скрупулезно выписаны, что за изучением деталей можно убить часы.

Интересный факт: вдохновляет косплееров даже своими обычными, не привязанными к играм рисунками.

7 RABBITEYES (КИМ КЫН ДЖУ)

Кто? Иллюстратор, художник-фрилансер.

Над чем работал? Занимался концептами для нескольких корейских MMO, а сейчас работает в сеульском подразделении Electronic Arts Mobile. Работы под ником rabbiteyes мрачны и… мечтательны? Ему одинаково подвластно и темное фэнтези, и фантастический хоррор.

Интересный факт: в свободное время рисует фан-арт по Warcraft и StarCraft.

8 ЛИМ ХАК СУ

Кто? Художник-фрилансер с большим опытом в корейской MMO-индустрии.

Над чем работал? Дизайн персонажей и иллюстрации для **Blade & Soul**, **Forgotten Saga 2** и **Devilian**, арт-дирекшен **Granado Espada**. Работы Лима делают все, с чем у многих ассоциируются корейские комиксы: кичливый дизайн, подчеркнутая сексуальность и филигранная проработка каждой молекулы на холсте.

Интересный факт: создавал концепт-арт персонажей для фильма «Даосский маг Чон У Чхи» 2009 года.

9 ДЖУНО ДЖЕОНГ

Кто? Один из ключевых художников в истории NCsoft.

Над чем работал? На протяжении долгих лет трудился над **Lineage**, своей работой фактически определив, как будет выглядеть вторая часть. Его стиль напоминает о Ёсиде Акихико (Final Fantasy Tactics, Vagrant Story, Bravely Default), он балансирует на грани между сдержанностью и вычурностью.

Интересный факт: однажды Джеонг ушел из NCsoft (этот момент легко отследить по смене стиля в рекламном арте «Линейки»), чтобы поработать с другими корейскими онлайновыми компаниями. В 2012 году, впрочем, он вернулся в студию, но уже для другого проекта.

10 KKUEM (ЧЭ ДЖИЮН)

Кто? Иллюстратор. Стилистически арт Kkuem куда ближе к японской моэ-манге, чем к корейским ванильным картинкам, но это не мешает ему быть чуточку не от мира сего.

Над чем работал? **Blade & Soul**, **Ragnarok Online**, **WE Online**, образ первого корейского вокалоида SeeU.

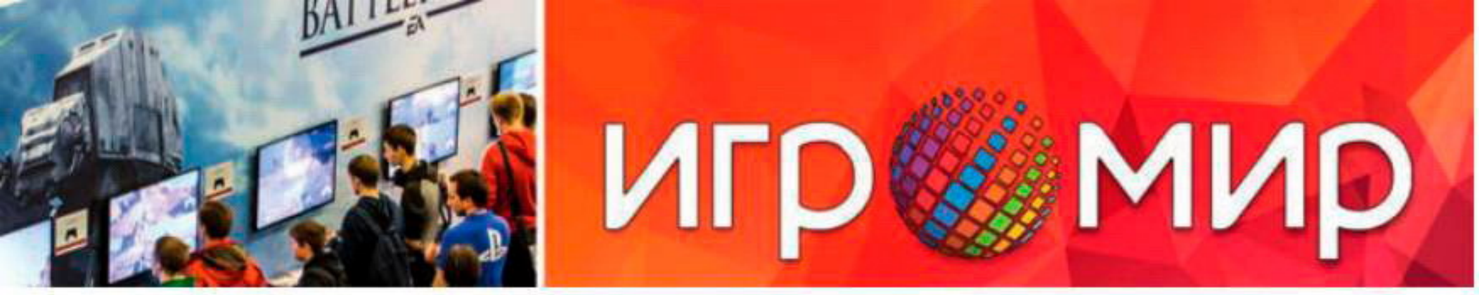
Интересный факт: жена Ким Хён Тэ, бывшего арт-директора Blade & Soul.

11 КИМ ХЁН ТЭ

Кто? Один из самых узнаваемых корейских игровых художников. Прежде всего потому, что так рисовать женскую анатомию больше никто не смеет.

Над чем работал? Серия **Magna Carta**, **War of Genesis**, **Devilian** и **Blade & Soul**. Как и многие соседи, Ким пробовал себя в качестве игрового композитора и художника комиксов (иллюстрировал комикс по **Street Fighter**), но в итоге пришел к должности концепт-художника и арт-директора в **Team Bloodlust**. В прошлом году он покинул NCsoft, чтобы вернуться к работе иллюстратора, поэтому, может статься, Blade & Soul стала его лебединой песнью в индустрии видеоигр.

Интересный факт: муж Kkuem. Рисовал отличных Аску Лэнгли Сорью из **Neon Genesis Evangelion** и Гали из **Battle Angel**. ■



ЯН КУЗОВЛЕВ ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Этот номер у нас вышел немного восточным и насыщенным на эксклюзивы. Вы наверняка уже прочитали кавер-стори по корейской Blade & Soul, дальше будет развернутый репортаж с японской Tokyo Game Show и основательный разнос Metal Gear Solid V: The Phantom Pain – не только же хвалить важную работу Хидэо Кодзимы.

ИГРОМИР 2015

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ

РОДИОН ИЛЬИН

«Игромиру» исполнилось десять лет! Выставка продолжает расти вопреки всем кризисам, утверждениям скептиков и холодной октябрьской погоде. За минувшие годы мероприятие превратилось из камерного слета энтузиастов мира видеоигр в главное игровое событие в стране и уже с трудом умещается в первом павильоне «Крокус Экспо». А когда-то ведь хватало скромного павильона на ВВЦ.

Организаторы вновь рапортуют о рекордной явке: с 1 по 4 октября «Игромир» посетили сто шестьдесят с лишком тысяч человек. Это больше, чем все население Новочеркасска, и почти в два раза больше населения Пушкино. Больше двухсот различных компаний представили главные новинки игрового мира и поп-культуры на ста сорока стендах. Что занятно: мероприятие проигнорировала **Microsoft**.

Продолжает свой разбег и фестиваль для поклонников поп-культуры Comic Con Russia. В этот раз его стенды расположились в двух залах, выдавив с привычного места пресс-зону. Ее перенесли в отдельное помещение – там было тише, но ходить журналистам пришлось сильно дальше.

На Comic Con Russia приехали несколько известных заморских деятелей кино: Триша Хелфер (**«Звездный крейсер «Галактика»**) и Саммер Глау (**«Светлячок»**), Альфи Аллен (**«Игра престолов»**) и Энтони Дэниелс (**«Звездные войны»**). И если с ними можно было лишь сфотографироваться и взять автограф, то Трина Роббинс, автор DC-комиксов, и Джим Саликруп, редактор комиксов Marvel, готовы были даже нарисовать ваш портрет за символическое вознаграждение. Приятно сознавать, что человек, который много лет рисовал Человека-паука, однажды поработал и над твоим образом.

Еще из необычного – UBIDAYS 2015. На Западе крупные компании частенько проводят свои презентации в стороне от основной шумихи, но для «Игромира» этот опыт новый. **Ubisoft** установила стенды с играми в клубе-ресторане неподалеку от «Крокуса»: приглушенный свет, расслабляющая барная атмосфера... даже охранники с овчарками на входе приветливо гримасничали.

Вектор развития у российской игровой выставки правильный. Побольше бы громких анонсов, презентаций и мировых эксклюзивов, и, возможно, однажды у нас получится, как встарь, «догнать и перегнать».

А теперь переходим к играм.

«ИГРОМИР» В ФОТОКАРТОЧКАХ

КАКИМ МЫ ЕГО УВИДЕЛИ

1 На стенде CD Projekt RED мы заприметили Геральта и его спутницу

2 Примечательный косплей певицы Ред из прошлогодней игры Transistor

3 На выставке у нас был совместный с Thermaltake стенд. Здесь мы шутили, дурачились и дарили подарки

4 Победитель нашего совместного конкурса с компанией OCZ

5 Улыбка орка из Total War: Warhammer вдохновляет

6 Мы вели прямые трансляции прямо с выставки

7 Косплей Дейенерис Таргариен из сериала «Игра престолов». И даже детеныш дракона словно живой

8 Одна фотография, а сколько эмоций: восторг, грусть, зависть и непреодолимое желание заработать денег на эту красоту

9 Энтони Дэниелс, одна из приглашенных звезд Comic Con Russia, и голова C-3PO, которого актер сыграл в саге «Звездные войны»

НЕ ТОЛЬКО ИГРЫ

ОТЧЕТ С ГЛАВНОГО ГИК-КОНВЕНТА РОССИИ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

1 Создатели «Богатыря» привезли на Comic Con Russia статуи монстров. Больше показывать пока нечего

2 А вот «Амедиа», рекламируя заключительный сезон «Американской истории ужасов», поставила целую кровать, на которой могли отдохнуть подуставшие косплееры и посетители

3 Альфи Аллен, исполнитель роли Теона Грейджоя в «Игре престолов», приоткрыл закулисье главного фэнтезийного сериала современности

Про Comic Con Russia искренне хочется писать только хорошее. Просто потому, что он есть. Он служит символом того, что гик-сообщество в нашей стране активно развивается и организация полномасштабных конвентов больше не лежит на плечах небольших групп энтузиастов. Да, в организации, конечно же, были огрехи, и название конвент носит пока еще слишком громкое, но сомнений нет – Comic Con Russia стал больше и лучше и уже не тянет на бесплатное приложение к «Игромиру».

Стенды

Разросся Comic Con уже вдвое и теперь поделен на «Зал героев» и «Зал злодеев». В первом, само собой, царили «Звездные войны», напоминая, что грядет «Пробуждение Силы». На стенде были и инсталляции с фигурками персонажей, и очки виртуальной реальности, и конструктор LEGO в свободном доступе, и, самое вкусное, консоли с демоверсией **Star Wars: Battlefront**, пробиться к которым можно было разве что в пресс-день.

В «Зале злодеев» самый солидный кусок у входа отхватила **FOX** со своим главным претендентом на народную любовь и кассу – «Дэдпулом». В мини-кинозале крутили трейлеры не только фильма о болтливом наемнике, но и «Марсианина» Ридли Скотта. В закрытой же части стенда развернули полноценный пейнтбольный тир, куда пускали только совершеннолетних.

Предсказуемо внушительный стенд отгрохали «Голодные игры», чья заключительная часть совсем скоро явится в кинотеатры. На стенде можно было сделать селфи в образе повстанца-революционера и посидеть на белом троне Китнисс Эвердин с постера.

Ну и куда же без десятка лавочек с разномастной сувениркой и комиксами?

Презентации и показы

Серьезнее всех к Comic Con Russia 2015 подготовилось отечественное издательство комиксов **Bubble**. На своей пресс-конференции они представили (ух, как бы что не забыть!): седьмой (!) комикс-онгоинг, глобальный кроссовер с участием всех персонажей, две карточные игры, одна из которых поступила в продажу прямо на конвенте, артбук в твердой обложке, новые тома, коллекционные фигурки по 30 см каждая, мобильное приложение для покупки цифровых версий комиксов и не только, мобильную онлайновую ролевку и, наконец, киноподразделение, которое будет заниматься разработкой экранизаций серий Bubble.

Чуть охладила патриотический пыл презентация проекта «Богатырь» – первого российского фильма, целиком снятого на фоне зеленого экрана (да, мода и до нас добралась). Картина пока на ранней стадии разработки, а занимаются ею создатели «Цветка дьявола». Если кто не в курсе, это российский ответ «Сумеркам» 2010 года, настолько унылый, что не просто провалился в прокате, но вообще не увидел свет на DVD. Выводы делайте сами.

Всех собравшихся покорила душевная конференция издательства «Комильфо» с участием сценариста Виталия Терлецкого. Если что, именно эти люди ответственны за появление в книжных магазинах **Adventure Time**, «Скотта Пилигрима», «Черепашек-ниндзя», а также

некоторых независимых отечественных комиксов. В этот раз они представили перевод **Deadpool Killustrated** (на радость аудитории помладше) и известных в среде любителей неформата «Секс-преступников», по которым, кстати, сейчас снимают сериал.

В субботу телеканал ТВ-3 презентовал свой ремейк сериала «4400» под названием «Иные». Мы не знаем, как так вышло, что на показе присутствовало всего пять человек, но получилось чертовски печально. Ни одно произведение, каким бы оно ни было, не заслуживает пустого зала на премьере.

Звезды

А вот со знаменитостями в этом году все было гораздо лучше, чем в первый раз, когда за всех отдувался Миша Коллинз, звезда сериала «Сверхъестественное».

Нисколько не растерявшая красоту Саммер Глау из «Светлячка» рассказывала про свою дружбу с Натаном Филлионом, про работу над образом девушки-терминатора в «Хрониках Сары Коннор» и про то, как сложно было одновременно сниматься в «Теории большого взрыва», где каждая сцена заканчивалась ее заливистым смехом на площадке.

Триша Хелфер, знакомая большинству по сериалу **Battlestar Galactica**, тоже поделилась байками со съемок и поведала о сложностях озвучки видеоигр. По словам актрисы, на момент записи реплик для **Mass Effect** она ничего не знала ни о мире игры, ни о персонажах, так что нащупывать образ героини приходилось интуитивно.

Главной звездой конвента, конечно, был Энтони Дэниелс – бессменный C-3PO и единственный актер, сыгравший не только во всех эпизодах «Звездных войн», но и почти во всем, что с ними связано, включая «Робоцыпа». Легенда такого уровня на нашей сцене – несомненное достижение для Comic Con Russia.

Мистер Дэниелс рассказывал про создание знаменитого дроида-переводчика, подбор его голоса и жестикуляции, представил уже довольно давно выложенный в сеть ролик со съемочной площадки «Пробуждения Силы», который все равно вызвал бурю оваций, и окончательно взорвал зал фразой «Да пребудет с тобой Сила!», сказанной на русском.

Ну и, конечно же, на CCR было море косплея. Тут даже комментарии не нужны, фотографии говорят сами за себя.

■■■

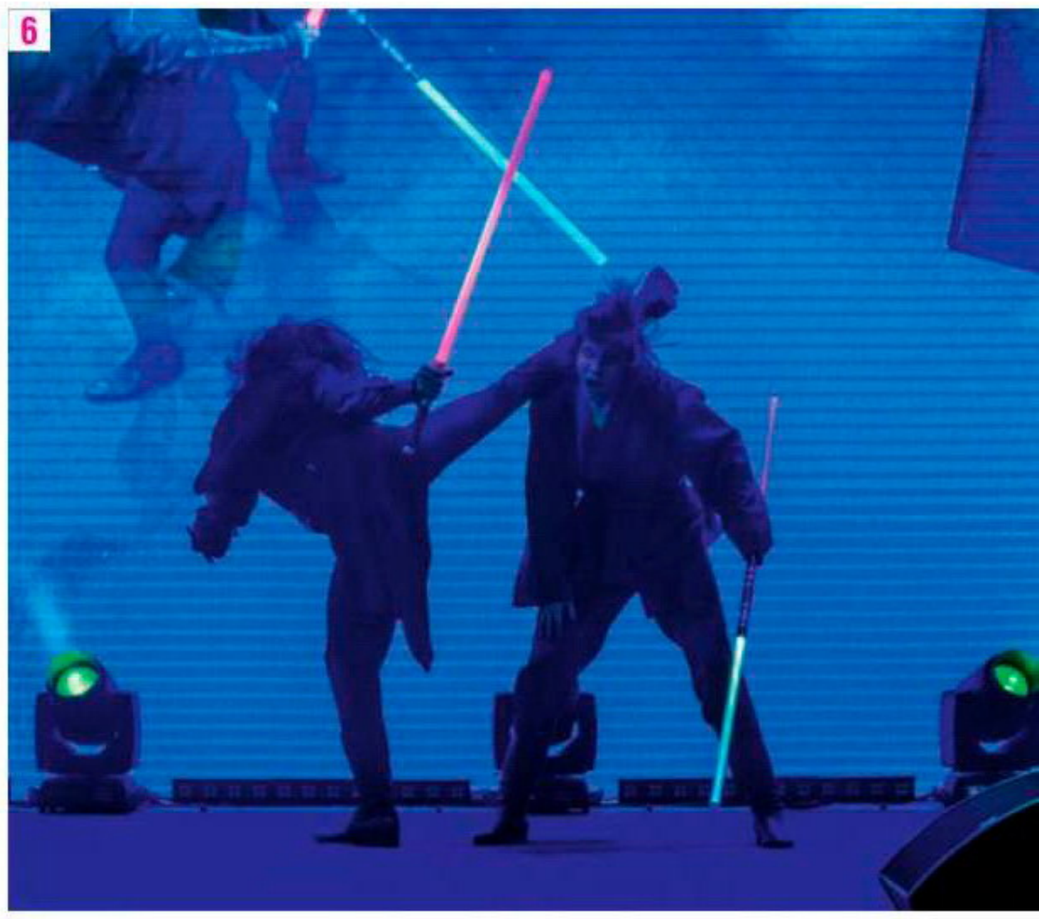
Вот все интересности прошедшего Comic Con Russia 2015. Стоил ли он того, чтобы посетить его отдельно от «Игромира»? Если вы житель Москвы или близлежащих городов, то, несомненно, да.

А вот ехать из других частей страны или же планеты, как на Comic-Con в Сан-Диего, все же, наверное, рановато. Это крупнейший гик-конвент в России, да, но он пока ближе к местечковым фестивалям, нежели к международным, и старшему брату в лице «Игромира» по масштабам уступает.

Но, учитывая, что всего за год Comic Con Russia прибавил и в размерах, и в качестве, мы не сомневаемся, что через пару лет логотип с медведем в супергеройской повязке станет знаком гикам многих стран и за пределами СНГ. ■

Часть фотографий взята из официального фотобанка «Игромира» (igromir.fotoezh.ru).

4


6

5

7

4 На презентацию «Комильфо» внезапно ворвался косплеер Дэдпула и принялся повышать градус хулиганства в и без того неформальной обстановке

5 К Трише Хэлфер в очередь за автографами выстраивалось не меньше людей, чем к Альфи Аллену

6 По «Звездным войнам» было поставлено эффектное фехтовальное шоу

7 А по «Безумному Максу» – хореографическое

ШЕВЕЛИСЬ, ПЛОТВА!

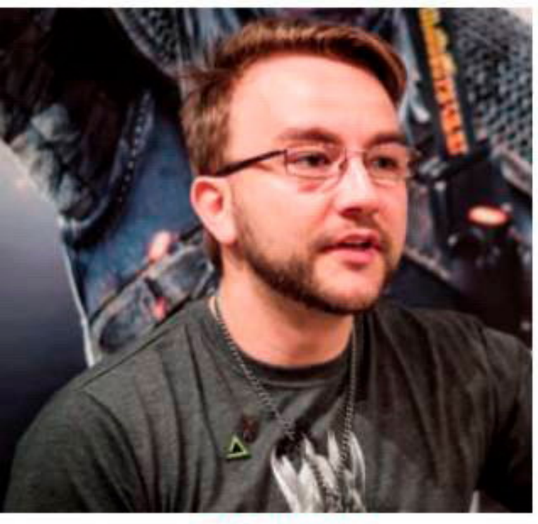
ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОМ ИГРЫ «ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА»

АРТЕМИЙ КОТОВ

МЫ ХОТЕЛИ сделать дополнение самодостаточным, поэтому события происходят далеко от Новиграда, а потому и в стороне от событий основного сюжета

«Игромир» в этом году посетили немало интересных людей, но встреча с Дамьеном Монье вышла особенно приятной. Благодаря этому энергичному человеку в **«Дикой охоте»** гуси ведут себя как гуси, Геральт – как положено Геральту, а Плотва шевелит ногами по первому зову.

В тишине деловой зоны мы обсудили с Монье самые разные аспекты его работы, от подхода к дизайну открытого мира до поэзии Геральта и пасхалок.



ДАМЬЕН МОНЬЕ, ведущий геймдизайнер «Ведьмака 3»

О переходе в открытый мир

Когда мы делали открытый мир в **«Ведьмаке 3»**, сложнее всего оказалось справиться именно с тем, что это открытый мир. Он не должен быть ни слишком велик и растянут, ни, наоборот, слишком тесен – чтоб на каждом шагу непременно кто-то требовал вашей помощи. Интересные места и события надо распределять равномерно.

Для игрока ведь главное – это чувство, что окружающий мир реален, что событий вокруг не слишком мало, но и не слишком много. Вот скачете вы на Плотве и видите вдалеке человека, который явно может поручить новое задание. Не хотите – не помогайте, но вы хотя бы увидите что-то новое. Если же мир наводнить побочными квестами, это только навредит.

С другой стороны, игроку всегда должно быть интересно исследовать. Поэтому мы сделали так, что из любой точки на карте можно осмотреться и увидеть хотя бы два-три места, которые так и просят: «Исследуй меня!» – будь то башня, странное дерево или дом.

И, путешествуя по дороге, вы всегда должны видеть что-нибудь такое на горизонте. Там могут быть ценности, квест или монстры – но в любом случае что-нибудь вкусное. И вы вольны решать, идти туда или нет. Соблюсти этот баланс было сложнее всего. Главное – как можно больше играть в свою игру, чтобы чувствовать, где чего слишком много, а где маловато.

О Мече зимы, который слабее крестьянского топора

Всегда приходится выбирать меньшее зло. В случае с мечом альтернатива такова – создать особую систему и сказать ей: «Хочу меч, чьи характеристики основаны на нынешних параметрах героя и самого сильного оружия у него в рюкзаке».

Но мне такое не нравится, это то же самое, что подгонять силу монстров под уровень игрока. Я люблю серию **The Elder Scrolls**, хотя система там пресная. Что с того, что я нашел оружие, которое хуже моего меча? Значит, я просто нашел свой лучший меч раньше, чем игра ожидала, – потому что я крут.

Такое не всех устраивает, но это лучше, чем когда игра тащит тебя за шиворот и говорит в заранее заданных ситуациях: «Вот тебе меч получше твоего. Самое время сменить гардероб». Это бессмысленно. Ну, получил ты меч слабее твоего. Плевать! Он был создан дизайнерами вручную, он – настоящий. Мы не сгенерировали в игре ни одного предмета, все делали и расставляли вручную, до последней тарелки на последнем столе.

В САМОЙ «Дикой охоте» меня больше всего зацепила концовка истории Кровавого Барона. Помню, она долго не шла у меня из головы и мы в студии ее много обсуждали

О том, над чем хотелось бы поработать еще

Вы ведь читали книги? Значит, помните сцену с Цири, скользящей в бою на коньках. Мы решили, что это будет здорово сделать и в игре. У нас даже был рабочий прототип: набираешь скорость, рубишь, лавируешь. Мне очень понравилось, ведь по контрасту с белым льдом и снегом вы всюду проливали алую кровь. Это впечатляло. Но некоторые решили, что смотрится глупо, да и с реализацией были проблемы. Мы же не могли просто поставить игрока на лед и сказать: «Вперед!»

Хотелось больше поработать над морем. Сейчас там есть и сирены, и контрабанда, и сокровища, но я хотел сделать море разнообразнее. Однако мы решили не тратить на него слишком много времени, поскольку поняли: большинство игроков будет просто залезать в лодку и врубать быстрое перемещение.

О главных испытаниях в работе

Самое трудное в моей работе? Когда я делаю ее как следует, никто не замечает. Но стоит дать маху, и это тут же вылезет. Возьмем поведение животных, над которым я трудился. Это из разряда тех мелочей, что привлекают внимание, только если сделаны плохо.

Или гвинт, который тоже я разработал. То еще было испытание! Это ведь pay-to-win. Я не люблю такую механику, но что поделаешь – надо было сделать. Притом так, будто это и есть наша основная игра. Ее можно «пройти» и стать непобедимым. Изначально мы, кстати, делали намного меньше карт-героев. Но главное – дать игроку повеселиться. Иногда чувствовать себя всесильным и шлепать слабаков тоже весело. Геральт становится непобедимым лишь в конце игры – и в «реальности», и в гвинте. И тут многое зависит от способностей самого игрока.

В **«Каменных сердцах»**, кстати, вы получаете десять новых карт. Одна из них – важный персонаж «Дикой охоты». Вы встречаете его в самом начале игры, и у него есть уникальная способность, которая добавит в гвинт новую механику. Мы очень им гордимся.

О юморе

Когда я впервые вижу в игре какую-нибудь особенно забавную сцену, иногда смеюсь в голос. В «Ведьмаке» встречаются бесподобные диалоги, я больше ни над одной игрой так часто не смеялся. Вроде той сцены в лодке, где Ламберт спрашивает Геральта, не решил ли он стать поэтом, а тот ему: «Lambert, Lambert, what a prick». Я работаю с отличными сценаристами.

Я многое люблю в своей работе, но именно юмор заставляет выкладываться по полной. Заметив, что Геральт легко может сколотить состояние, убивая коров и продавая их шкуры, мы встали перед выбором. Могли сделать их бессмертными или понизить цены на шкуры.

Но это было скучно. Будто мы собирались наказать игроков, отнять у них развлечение. Это же ваша игра, вы ее купили – так почему бы не развлекаться как душе угодно? Вот мы и решили заделать дыру в балансе, изменив условия: когда Геральт принимается убивать коров, прибегает противник, и с ним справится только высокоуровневый игрок, которому деньги уже не настолько нужны.

МЫ СПРОСИЛИ СЕБЯ: «Какую историю мы хотим рассказать? Хотим историю о парне Ольгерде, похожем на Дэвида Бекхэма. И чтобы в начале игры он отправил игрока в подземелье убивать огромную жабу»

Об играх по известным вселенным

Когда ты работаешь над игрой по известной вселенной, у тебя есть проработанный образ – проработанный не только для тебя, но и для всех. И у каждого свое представление о том, как персонаж должен выглядеть, вести себя и так далее.

Мы вот изменили внешность Йеннифэр после первых тизеров, потому что игроки начали твердить, что «это не Йеннифэр». Многие представляли ее совсем иначе. Мне это кажется очень сложным, ведь нужно понять, где найти основу. Нужно *самому* быть ценителем «Ведьмака», ценителем «Киберпанка».

Для многих из нас это не проблема, ведь мы и так любим эти вещи, но даже тогда возникают разногласия. Обсуждаем что-то в студии, и я в какой-то момент понимаю, что мое видение не совпадает с мнением коллеги. У каждого свое представление обо всем, вот в чем штука. ■

ФИЛОСОФИЯ DEUS EX

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ MANKIND DIVIDED

АНТОН ДАТИЙ

ЖАН-ФРАНСУА ДЮГА,
глава разработки
Deus Ex: Mankind Divided

В начале 2016 года выйдет Deus Ex: Mankind Divided – продолжение Human Revolution, с которой Eidos Montreal успешно перезапустила легендарную серию.

Как команда вдохновляется наукой и эволюцией человечества? Каково работать с композитором Майклом Макканом? Как разработчики видят будущее стелс-игр? Как будет устроена Mankind Divided и почему об Адаме Дженсене делают вторую игру подряд?

Все это мы обсудили на прошедшем «Игромире» с главой разработки Жаном-Франсуа Дюга и бренд-менеджером Андре Ву.

Об Адаме Дженсене, эпохе и саундтреке

Почему вы решили продолжить историю Адама Дженсена? Ведь все предыдущие Deus Ex представляли новых главных героев.

ДЮГА: В Human Revolution мы хотели рассказать историю Адама. Честно говоря, мы не думали о будущем, не знали, что игра станет полноценным перезапуском франшизы, к тому же таким популярным. Вот кто бы мог подумать, что фраза «I never asked for this» сделается крылатой? Формулы успеха не существует: просто усердно трудишься и надеешься, что все получится. И Дженсен выступил ярко, поклонники захотели узнать о нем побольше, вот мы и решили, что стоит вернуться к нему и развить образ.

Изначально мы этого не планировали – главным героем второй части мог быть и кто-то другой.

В Mankind Divided нашей основной целью стало раскрыть тему сегрегации в условиях социальнофго кризиса. Протагонист же играет, скажем так, роль рассказчика. Но при этом сам Адам, конечно, очень важен для сюжета – львиная доля Mankind Divided посвящена охоте Дженсена на иллюминатов, с которыми ему не удалось поквитаться в Human Revolution.

История Mankind Divided разворачивается в 2029-м, через два года после финала Human Revolution. До событий первой Deus Ex еще несколько десятков лет. В 2029 году родился главный герой оригинала. (*Жан и Андре заговорщически ухмыляются*) Намерены ли вы столкнуть перезапущенную серию с классической?

ДЮГА: Мы начали связывать наши игры с классическими еще в Human Revolution, но Mankind Divided и первую **Deus Ex** все еще разделяют десятилетия. Я пока не знаю, будем ли мы работать над новыми частями (мы планируем новое мобильное ответвление, но о полноценной игре говорить рано), но если и будем, то они рано или поздно приблизятся к событиям первого Deus Ex и **Invisible War**. Время покажет.

В классических играх на смену механическим аугментациям уже пришли нано- и биочипы, а вот во время действия Human Revolution и MD эти технологии еще не распространены и все основано на механике.

Одним из важнейших факторов успеха Human Revolution стал потрясающий саундтрек Майкла Маккана, и в Mankind Divided мы снова услышим его музыку. Каково с ним работать?

ДЮГА: Сам я редко общаюсь с Майклом напрямую, этим занимается аудиодиректор. Но, когда мы встречаемся, я показываю ему свежие концепты и рабочие сборки игры, чтобы дать возможность уловить нужное настроение, ощутить, в каком направлении мы движемся.

Маккан невероятно талантлив, но он из тех гениев, кто не знает о своей гениальности и постоянно в ней сомневается.

Он всегда нервничает и говорит, что, дескать, «это недостаточно хорошо, давайте перепишу». И это «недостаточно хорошо» частенько сносит нам крышу во время прослушивания. Новый материал впечатляет ничуть не меньше исходного.

АНДРЕ ВУ: Когда саундтрек Human Revolution получил кучу наград, Майкл объяснил это чистым везением. Мы тогда сказали ему что-то вроде: «Дружище, кончай психовать, ты пишешь потрясающую музыку, это не случайность!» (*оба смеются*)

Об изменениях в Mankind Divided

В Human Revolution были так называемые социальные хабы – Детройт, Шанхай, – то есть локации, в которых игроки могли заняться исследованием и побочными заданиями. Хабы сбавляли темп игры и, по мнению многих, были довольно скучно реализованы. В Mankind Divided вы возвращаетесь к этой системе – Дженсен посетит по меньшей мере Прагу. Планируются ли изменения?

ДЮГА: Мы стараемся улучшить открытые локации, обогатить их – прежде всего продуманными побочными квестами. В этот раз мы делаем дополнительные миссии так, чтобы их прохождение полностью зависело от вашего стиля игры.

То бишь одно и то же задание можно завершить за пару минут самым легким способом, а можно удариться в планирование, потратить на квест часа полтора и по ходу открыть новые аспекты сюжетной линии, которые при ином варианте прохождения остались бы незамеченными.

Нам хочется сохранить баланс между заскриптованными динамичными миссиями и такими вот открытыми, более масштабными и интересными, чем в первой игре, локациями, где игроки смогут заниматься делами в своем темпе. Карты увеличатся и в высоту – Адам найдет применение телепорту и вне перестрелок.

Вы акцентируете внимание на том, что в Mankind Divided будет улучшен баланс между скрытным прохождением и экшеном. Я почему-то всегда вспоминаю миссию в полицейском участке из Human Revolution как образец этого подхода. Хочешь – решай вопросы мирно, хочешь – силой. Расскажите подробнее о том, как с этим обстоят дела в новой игре.

ГИБКОСТЬ – вот о чем должны быть современные стелс-игры. Именно в эту сторону жанр и движется, и это очень здорово

ДЮГА: Мы извлекли пару ценных уроков из работы над Human Revolution. Буду честен, экшеновая составляющая там была выполнена не на таком высоком уровне, как стелс. Экшен был бесцветным, и в Mankind Divided мы это исправим.

Открытые конфронтации будут динамичными и эффектными, в бою игра раскроется с совершенно иной стороны. К этому располагают новые аугментации, мотивирующие рисковать, – к примеру, щит, на несколько секунд превращающий Адама в ходячий танк.

К тому же в HR имело место четкое разделение на смертоносные и нелетальные виды оружия: «вот этим надо пользоваться в бою, а этим в стелсе». Теперь игроки смогут использовать некоторые нелетальные орудия в перестрелках, чтобы нейтрализовать противников.

Вы сможете пройти всю MD, используя один подход – скрытный или атакующий. При желании можно вообще ни разу не ввязаться в перестрелку. Human Revolution время от времени нарушала скрытную структуру и заставляла сражаться с боссами в открытую, в этот раз такого не будет.

Полицейский участок – это отличный пример. В Mankind Divided будет больше возможностей применить социальные навыки Дженсена, больше диалогов, больше ситуаций, из которых можно выпутаться разными путями.

АНДРЕ ВУ,
бренд-менеджер
Deus Ex: Mankind Divided

О скрытности и проникновении игрового мира в реальность

Давайте поговорим о самом жанре стелса, снова набирающем популярность. Он эволюционировал, эти игры больше не про ползание в тенях и заучивание маршрутов часовых – они прежде всего про возможности, планирование и создание собственной стратегии. Что нас ждет в будущем? Куда, по вашему, движется жанр?

ДЮГА: Отличный вопрос.

Я верю, что эпохе, когда в стелс-играх приходилось сидеть в кустах и выжидать, пришел конец.

СОВРЕМЕННЫЙ ИГРОК не хочет видеть в стелс-экшене призыв действовать пассивно, он хочет быть хищником, вышедшим на охоту

Я также верю, что игроки хотят гибкости в геймплее. Действо не должно заканчиваться, когда тебя раскрыли, игра обязана динамично подстраиваться под ту или иную ситуацию и подкидывать новые испытания, оставаясь увлекательной. Современный игрок не хочет видеть в стелс-экшене призыв действовать пассивно, он хочет быть хищником, вышедшим на охоту. И мы обязаны предоставить ему все необходимое, чтобы охота принесла удовольствие и не давала расслабиться, – разнообразный инструментарий, отнюдь не беспомощных «жертв», интересное окружение и убедительную историю.

Вот играете вы в игру про Бэтмена, видите, как из-за угла к вам идет охранник, запрыгиваете на уступ, поджидаете его и – раз! – вытягиваете бедолагу вверх на тросе. Это стелс? Стелс. При этом вся ситуация заняла от силы секунд пять, в ней есть энергия, динамика, ощущение того, что ты находишь решение проблемы на лету, но при этом можешь все спланировать и, если понадобится, выждать. Гибкость – вот о чем должны быть современные стелс-игры. Именно в эту сторону жанр и движется, это очень здорово.

Основная тема Deus Ex, помимо борьбы с системой, классической проблемы произведений в жанре киберпанка, – аугментации, выход за пределы человеческих возможностей. Вы верите в них в контексте реального мира, реального общества? Ведь все это уже, по сути, сегодняшний день – взять хотя бы протезирование и лазерную хирургию.

ДЮГА: Верю. Дело в том, что люди, как биологический вид, всегда стремились сломать рамки, поставленные природой, стать лучше.

Мы изобрели огонь. Мы изобрели колесо. И мы уже вовсю пользуемся аугментациями.

Очки Андре – это тоже аугментация, они помогают ему лучше видеть. Наши смартфоны, лежащие на столе, – аугментации, открывающие доступ к бесконечному потоку данных. Скоро они будут в наших головах, и это не остановить. Все-таки «Can't Kill Progress» – слоган, под эгидой которого мы анонсировали Mankind Divided.

А скорость прогресса не пугает?

ДЮГА: Я отношусь к этому философски. Плоды науки всегда могут попасть в руки плохих ребят, все можно использовать во вред. Это лишь одна из сторон медали, и я уверен, что плюсы перевешивают минусы. Те же технологии могут помочь пожилым людям, солдатам, возвращающимся с фронта, пациентам, с чьими болезнями медицина не справилась бы десять-двадцать лет назад.

АНДРЕ ВУ: На нашей странице в Facebook есть посты, в которых мы публикуем научные статьи, рассказываем о людях, использующих напечатанные на 3D-принтере протезы, о том, как изменилась их жизнь – и не только она, но и отношение к этой сфере медицины в целом.

Пять лет назад никто не хотел затрагивать подобную тему, никто не верил, что 3D-печать когда-либо будет способна на такое, и посмотрите, что происходит сейчас. А ведь все самое интересное впереди. Уверен, спустя годы грань между инвалидом и обычным человеком сотрется, мы будем видеть на подиуме моделей, носящих протезы от фешенебельных домов моды или крупнейших производителей электроники. Никто не подумает: «А, она инвалид, бедная девочка». Все скажут: «Смотрится просто замечательно». Люди будут видеть не «человека с ограниченными возможностями», а надежду, триумф целеустремленности.

А если она еще и сможет проламывать стены этой рукой...

АНДРЕ ВУ: Да, черт побери, это чертовски полезная фишка! (*смеется*) На самом деле я веду к тому, что мы контактируем не только с игроками, но и с людьми, далекими от игр, но им тем не менее знакомо то,

о чем мы рассказываем. Мы хотим выйти за рамки медиума, создать социально значимые произведения. И нас, конечно, вдохновляет наука, вдохновляют люди, двигающие человечество вперед. При этом наши игры, как и книги или фильмы фантастов, не предсказывают будущее, хотя и способствуют его воплощению, а лишь показывают то, каким оно может быть. Но в конечном счете все зависит от нас самих.

На нас лежит ответственность за то, как мы используем новые технологии.

ДЮГА: То есть сам ты тоже веришь в них?

АНДРЕ ВУ: Конечно. Потому что они тесно взаимосвязаны. В мире еще нет лекарства от рака, от СПИДа. Кто знает, возможно, в 2050 году эти болезни можно будет излечить за неделю. Верить необходимо – в конце концов, без этого наша команда не нашла бы энергии для создания Deus Ex.

Перед выходом Human Revolution вы выпустили несколько видеороликов, стилизованных под рекламу бионических протезов Sarif Industries, а к анонсу Mankind Divided был начат интерактивный стрим на Twitch. И там, и там широко освещается тема аугментаций. Чем вы руководствуетесь, придумывая подобные промоакции? А «Твиттер» у вас совершенно потрясающий.

АНДРЕ ВУ: С блогом в «Твиттере» нам очень повезло, да. Что касается продвижения и маркетинга, то мы считаем, что во всех этих делах главную роль играют честность и искренность. Не буду называть игры, но многие сейчас добавляют в свои проекты аугментации в том или ином виде (те же экзоскелеты) просто потому, что это модно. Мы не гонимся за модой, мы хотим показать свою заинтересованность в том, над чем работаем. Если в HR мы делали акцент на научной стороне вопроса, то в этот раз промоматериалы, как и сама игра, посвящены сегрегации.

К идее стрима на Twitch мы пришли, изучив концепцию этой платформы. Twitch предназначен для игроков и пользуется у них популярностью, это входит в его ДНК, к тому же он позволяет внести элемент интерактивности – вспомните Twitch Plays Pokemon и Twitch Plays Dark Souls, это же очень весело и изобретательно. Пользователи сервиса любят такие активности и, что важнее, игры вообще. Именно поэтому мы решили реализовать проект Can't Kill Progress, и это было точное попадание в нужную аудиторию. Согласитесь, если вы готовы часами смотреть трансляцию, то, скорее всего, заинтересованы в том, чему она посвящена.

ЗАЧАТКИ НАНОТЕХНОЛОГИЙ уже есть – к примеру, щит Адама сделан с использованием наномашин. Но это экспериментальный образец, концепт

Спасибо за ваши ответы!

ДЮГА: Спасибо за вопросы! Надеюсь, мы еще приедем в Москву!

АНДРЕ ВУ: Поддерживаю. Тем более что в Москве и Монреале почти одинаковый климат. Если бы не разница в часовых поясах, чувствовали бы себя как дома. ■

TOKYO GAME SHOW

СТРАНА РОЗОВЫХ ТАНКОВ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Когда видишь, что центральная афиша Tokyo Game Show 2015 брендирована **Fallout 4** и **The Elder Scrolls Online**, а у входа в выставочный центр стоит немецкий танк Wargaming, задаешься вопросом – а зачем вообще было ехать в Токио. Когда видишь, что танк розовый и украшен кавайными картинками, успокаиваешься – мир не перевернулся, все в порядке.

В этом году Tokyo Game Show удивила размахом: впервые в истории вместо трех огромных залов использованы четыре, и это не считая бизнес-зоны и загона для косплееров под открытым небом. Конечно, новых крупных издательств, интересных нам, за год в стране больше не стало. Неприятно осознавать, что гигантский стенд с летающим кораблем и храмом а-ля условный Ренессанс в размере, кажется, один к одному посвящен не **Final Fantasy XV**, а **Granblue Fantasy** – невероятно популярной, но, увы, мобильной игре. Зато приятно удивила студия **Production I.G**: авторы культового аниме **Ghost in the Shell** внезапно показали продукт под Oculus Rift и построили для этого сферический кинозал, имитирующий картинку, которая видна пользователям шлемов виртуальной реальности.

Империя аниме

Начать стоит, впрочем, с презентации **Bandai Namco**, которая традиционно проходит за день до Tokyo Game Show в штаб-квартире издательства. Компания представляет западной – вернее, «заморской», неяпонской – прессе ту часть линейки, которая может быть ей интересна. Больше всего иностранцев представляли Францию и страны Южной и Центральной Америки, на Россию выделили только одно место. Почему? Все дело в том, что Bandai Namco, конечно, дала поиграть в новый билд **Dark Souls 3** и попробовать завалить босса из геймскомовской демки магией, но основной фокус был на презентациях новых игр по мотивам **Dragon Ball Z**, **Saint Seiya**, **Digimon**, **Naruto**, а также кроссовера **Project X Zone 2**.

Журналисты все как один живо интересовались списком персонажей и задавали глубокие вопросы по истории аниме-первоисточников, требовали предъявить имена художников и сценаристов. Продюсеры, в свою очередь, хвастались тем, что в Saint Seiya есть версия на бразильском португальском, в которой задействованы те же актеры, что и в телевизионной версии,

TOKYO GAME SHOW 2015

которая прямо сейчас транслируется в Южной Америке. Однако половина прессы и так, по-моему, говорила по-японски лучше, чем штатный переводчик Bandai Namco – на английском. Не пришлось ей и объяснять, кто такой Сегата Сансиро, один из новых бойцов тактической RPG Project X Zone 2. Российским геймерам все же стоит сказать: это культовый персонаж из японских рекламных роликов консоли Sega Saturn, совершенно безумных. Обязательно посмотрите их на YouTube.

Project X Zone 2, как и первая часть, довольно посредственна именно как игра, зато совершенно обязательна для покупки всем поклонникам японской индустрии. Дело в том, что в ней собраны почти все крутые персонажи **Sega**, **Capcom** и Bandai Namco, от Капитана Коммандо и Улалы до Соника, Рю и бандюганов из якудзы. Фирменные приемы, любимые фразочки, знаковые позы – все это бережно перенесено в эталонную фансервисную игру, которая сама по себе никакая, но успешно зарабатывает деньги на ностальгии по всему самому лучшему из японской индустрии.

Остальные игры Bandai Namco приличнее, но они тоже полагаются прежде всего на любовь к первоисточнику и – шире – на любовь к японской массовой культуре. И если в России у них не так много шансов (хотя файтинг по Naruto мелькает в чартах продаж), то в странах вроде Франции или Бразилии продукты по мотивам аниме раскупают крайне охотно. Наверное, лучше всего стратегию Bandai Namco демонстрирует тот факт, что бонусом за предзаказ новой Dragon Ball Z для Nintendo 3DS в США будет... цифровая копия 16-битной игры по мотивам Dragon Ball Z, предоставляемая только на японском языке. А что? Американским отаку это нормально.

Аркады живы

Другой примечательный факт: когда я рано утром заходил в офис Bandai Namco, то увидел у входа пару автоматов с **Tekken 7**. Я быстро зарегистрировался и вернулся назад, чтобы сделать фотографии, но... машины уже унесли и спрятали от иностранных журналистов. Формально издательство не отказывается выпускать новый файтинг на домашних системах. **Tekken**, начиная с третьей части, всегда был одной из самых популярных игр на PlayStation в России. Вот только вряд ли мы получим Tekken 7 в ближайшем будущем – не раньше чем Bandai Namco заработает достаточно на аркадном рынке, который, что может удивить, совершенно не собирается умирать в Японии. Уже после выставки мы зашли в игровой центр в Осаке, спустили кучу денег на тот же Tekken 7 и порадовались тому, как стильно, классно, реалистично выглядят и новые, и старые персонажи. Катарина, например, так качественно облизывает губы, что я захотел забрать ее домой вместе с автоматом. Весь аркадный зал был забит людьми – у некоторых игр даже стояли зрители, болеющие за друзей, все как в старые добрые девяностые.

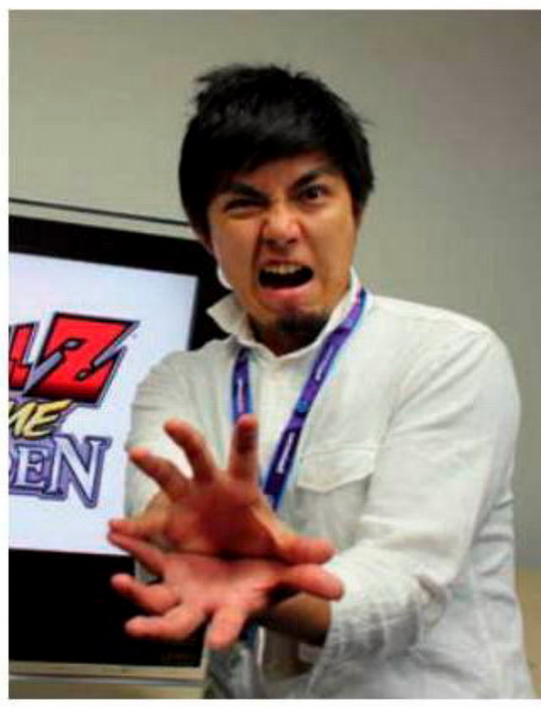
Возвращаясь к теме Oculus Rift и стенда Production I.G на Tokyo Game Show: юмор в том, что Bandai Namco производит еще и аркадные автоматы системы P.O.D. – шары с экраном-полусферой внутри, создающие примерно такой же эффект, что и виртуальный шлем, но без громоздкой конструкции на голове. В частности, пресса увидела рельсовый шутер по мотивам «Звездных войн»: летишь на истребителе над «Звездой смерти», ветер дует прямо в лицо (в прямом смысле слова), вспышка справа, вспышка слева… красота! Не удивлюсь, если эта игра в итоге будет портирована на Oculus Rift или PlayStation VR. Но первыми все равно будут завсегдатаи аркад. Как двадцать лет назад.

Два сорта зомби

Самым громким анонсом выставки, наверное, стал шутер **Umbrella Corps** от Capcom – вестернизированный, сетевой, с неяркими персонажами, соревновательный. Кажется, если нужно было выставить на TGS что-то предельно неяпонское, то это была бы как раз эта игра. Даже сотрудники Capcom, разъясняющие механику игры геймерам на стенде, говорили по-английски, пусть и с переводом на местный, – неслыханное дело. «Мы просто не успели подготовить билд к E3», – объяснил мне продюсер проекта Масатика Кавата. Со стороны может показаться, что Capcom повторила историю с **Resident Evil: Operation Raccoon City**, посредственным вестернизированным спин-оффом к сериалу (который, важно отметить, заработал кучу денег), но авторы с негодованием отвергают эту идею. «Главное отличие, что в Operation Raccoon City мы попробовали сделать шутер в мире Resident Evil, а в случае с Umbrella Corps взяли шутер и попробовали поместить его в мир Resident Evil». Что характерно, в США Capcom даже не собирается использовать название Resident Evil (хотя в Японии не боится пользоваться брендом Biohazard), чтобы геймеры не считали это новой частью их любимого сериала. Игра будет распространяться за деньги, но не по фул-прайсу, а вдвое дешевле типичной AAA-игры. Почему выбрана такая странная бизнес-модель для исключительно сетевой игры? «Мы пока не готовы выпускать условно-бесплатную Resident Evil, – объяснил продюсер, – и вообще осторожно относимся к микротранзакциям в рамках этого бренда».

Демоверсия Umbrella Corps, к счастью, оказалась куда веселее, чем я ожидал, – простой и быстрый шутер на компактных картах, где можно использовать зомби в качестве живого щита, а можно натравливать их на вражескую команду. Авторы гордятся тем, что придумали «аналоговую систему укрытий»: чем сильнее геймер нажимает на кнопку, тем больше его персонаж высовывается из-за стены, чтобы прицелиться. Хочешь точно стрелять – становись уязвимым, хочешь оставаться в безопасности – пали наугад. В реальности, впрочем, куда интереснее вовсе не вступать в перестрелку, а отправиться гулять по коридорам, лазам и проходам, чтобы незаметно зайти сопернику в тыл и отрубить ему голову чрезвычайно эффективным холодным оружием. Как ни странно, в Umbrella Corps куда больше настоящего стелса, чем в Metal Gear Online.

Другой Resident Evil, HD-ремейк нулевой части, выходившей только на GameCube и Wii, я уже прежде видел на E3. Продюсер Цукаса Такенака (ранее принимал участие в работе над Resident Evil 5 и придумал Шеву), однако, подтвердил главное: от его продаж зависит то, каким будет следующий номерной Resident Evil, будет ли в нем больше экшена или же авторы вернутся к корням и «тан-



ПРОДЮСЕР Dragon Ball Z: Extreme Butoden убивает журналистов энергетическим шариком

ЛЕТАЮЩИЙ корабль Granblue Fantasy посреди выставочного комплекса

ковому» управлению. Что-то подобное происходило и в прошлом поколении, когда на домашних и портативных системах регулярно выходили неномерные и очень разноплановые проекты в мире Resident Evil, а итог подвела масштабная и весьма эклектичная шестая часть. И очень забавный факт о ремейке Resident Evil Zero: вся игровая механика остается прежней, но режим сложности Easy сделан еще более легким, чем Easy на Nintendo Wii (при-том что на GameCube его вообще не было). Это послабление для современных геймеров, которые могут не справиться с хардкором этого бывшего Nintendo-эксклюзива.

Нишевые монстры

ГАНДАМ, пианино, буддистский сад, водопад, сухие осенние букеты и пещера встречают журналистов на входе в офис Bandai Namco в Токио

Впрочем, основной заработок Capcom в Японии получает с игр цикла **Monster Hunter**, и их на Tokyo Game Show было представлено целых три. Мне больше всего приглянулась **Monster Hunter Stories** – классическая однопользовательская jRPG с пошаговыми боями, чем-то напоминающая **Pokemon**, но, к сожалению, слишком детская на вид. Для совсем детей-детей Capcom изобрела аркадный автомат с QTE и версусом: два ребенка встают перед экраном, ждут появления всплывающих подсказок и дергают ручки то влево, то вверх, то наискосок, а в это время их питомцы на экране красиво дерутся друг с другом. Но, несомненно, главное блюдо для поклонников сериала – **Monster Hunter X** с традиционными сетевыми походами на охоту и жаркой мяса убитых монстров на костре.

Понятную российским геймерам **Street Fighter 5** я обошел стороной, зато заглянул на огонек к **Gyakuten Saiban 6** – новой части сериала детективных квестов, известного на Западе как Ace Attorney. Его любят не столько за сложность задачек, сколько за абсурдный сюжет, ярких персонажей и запоминающиеся фразочки вроде крика «Objection». Игра тонко насмехается над японской судебной системой (в которой, к слову, как и в российской, почти сто процентов дел заканчиваются обвинительными приговорами), но ее можно проходить и просто как мультяшную сказку, удовольствия от этого меньше не становится.

Уроки истории

Нарезая круги вокруг пожирневшего стенда **Tecmo Koei**, я впервые задумался над тем, не приплачивает ли издательству японское правительство за производство правильных исторических игр и пропаганду настоящей японской (китайский эпос «Троецарствие» воспринимается в стране почти как свой) культуры за рубежом. В конце концов, несколько ненормально, что сотни тысяч человек на Западе знают, как звали жену каждого заштатного князька клочка земли на острове Сикоку несколько веков назад, но с трудом назовут имена феодалов из европейского Средневековья. Koei безостановочно выпускает исторические игры с разным соотношением экшена и стратегий, от **Nobunaga's Ambition** (похожа на смесь **Total War** и **Crusader Kings**) до **Samurai Warriors**, с сотнями реальных персонажей, между которыми нужно выстраивать социальные отношения, чтобы жернова истории перемололи этих людей так, как вы этого захотите.

Меж тем, отточив до идеала игровую механику цикла Warriors, Koei начала получать заказы на производство Warriors-продуктов по мотивам всего подряд – от **Dragon Quest** и **Zelda** до Arslan (популярное аниме) и Attack on Titan (еще более популярное аниме). Что совсем удивительно, под каждый сеттинг студия настолько сильно меняет геймплей, что назвать эти продукты проходными язык не поворачивается. Конечно, они сделаны для поклонников оригинала, но основной художественный прием фансервиса – не аниме-вставки с фирменными приемами из сериала (как это обычно делает Bandai Namco), а пересказ духа первоисточника через игровую механику. Поэтому в **Zelda Warriors** (на выставке была показана версия для Nintendo 3DS) нужно решать логические задачки, а в **Attack on Titan** – летать на струях сжатого воздуха между зданий.

Самый важный новый продукт Tecmo Koei для широкой российской аудитории – возрожденный экшен **Ni-Oh** для PlayStation 4. Когда-то его отменили из-за слишком большого сходства с **Ninja Gaiden**, а сейчас восстановили в совершенно ином формате. Главный герой теперь напоминает Геральта, игровая механика покадрово скопирована с **Dark Souls** (включая возможность просмотреть смерти других игроков, подтянутые через интернет), однако сеттинг, как и следовало ожидать от издательства, – условное японское Средневековье с героями фольклора за каждым углом. Да и сам визуальный дизайн чуть более легкий, воздушный и эфемерный, чем дизайн Souls-игр. Проектом занимается студия Team Ninja, авторы современных **Dead or Alive** и Ninja Gaiden, поэтому и чисто технически картинка в игре хороша, не в пример более простым Warriors.

В числе сериалов Tecmo Koei, к слову, есть и еще один, интересный западной аудитории, – **Fatal Frame**. Его автор, как нам объяснили в издательстве, теперь занимается девочковыми jRPG.

Работа над ошибками

В последнее время чудачества **Konami** (на TGS компания была с **Metal Gear Online** и **Pro Evolution Soccer**, но рассказывать об этом мешают слезы на глазах) заставили нас забыть о провалах **Square Enix** – во всяком случае, японских студий Square Enix. Производитель **Final Fantasy**, похоже, встал на путь исправления. Судя по отсутствию демки Final Fantasy XV, все и сразу сделать хорошо не получится, зато Square Enix привезла играбельную версию **Star Ocean 5** – пожалуй, самой большой и красивой классической jRPG последних лет. Предыдущую часть Star Ocean критиковали за кукольный дизайн героев, и новая в этом смысле нашла неплохой баланс между реализмом и мультяшностью, глаза персонажам сделали поменьше (при этом архетип «девушка с большой грудью» сохранили). В остальном изменений нет: все та же смесь фэнтези и космооперы, бои в реальном времени с возможностью настраивать поведение команды, мощная система крафта и приготовления пищи, яркий линейный сюжет с опциональными квестами и прокачкой отношений между спутниками главного героя. Визуально игра, конечно, не столь зрелищна, как Final Fantasy XV, зато она и выходит не только на PlayStation 4, но и на PlayStation 3.

Другой крайне интересный проект Square Enix – Minecraft-клон **Dragon Quest Builders**. Демоверсия отчего-то отчаянно тормозила, тем не менее мы смогли разобраться в ней и понять, что игра довольно далеко ушла от первоисточника и ближе к **Animal Crossing** от Nintendo. Да, здесь можно строить из кубиков что угодно, хоть гигантский половой член, но предполагается, что геймер будет выполнять квесты, разговаривать с NPC и возводить жилища по чертежам. Плюс, само собой, исследовать пещеры, сражаться с монстрами и очищать сундуки с лутом. И все это – в узнаваемом сеттинге Dragon Quest с веселыми синими слаймами и тщательно прорисованными мелкими деталями, без пугающей абстрактности пейзажей Minecraft.

НЕ ВСЕ РАЗРАБОТЧИКИ зазывают журналистов на свой стенд красивыми девушками

НА ГИГАНТСКОМ СТЕНДЕ Clash of Clans было интересно лишь фотографироваться с кабаном

Мобильные бандиты

К издательству Sega отношение всегда особое еще со времен 16-биток, однако анонс и показ новой «Якудзы» оставил равнодушным. В конце концов, что толку от релиза шестой части и ремейка первой, если не известно, когда они будут переведены на английский. Содержание и качество продукта также понятны: уже много лет геймдизайнер Тосихиро Нагоси очень точно воспроизводит культуру якудзы и внешний вид кварталов, где можно встретить подобных людей. Мы с женой на самом деле любим использовать игры цик-

СИМВОЛ япono-корейской дружбы насильно цепляла на посетителей надувные сердечки

БУДКА Monster Hunter X пожирает толпы посетителей

ла **Yakuza** в том числе и как виртуальную замену путешествию в Японию. Прошелся по улочкам Кабуки-тё, выиграл плюшевую фигурку в автомате, съел рамена, посмотрел на мило одетых девушек, выпил саке с красивой хостес – вроде бы и ехать никуда не надо. Однако в этом смысле новые игры не очень-то нужны – в них разве что расширяется список доступных городов.

Другая крупная игра Sega – многострадальная **Phantasy Star Online 2**, которой предстоит конкурировать на Западе с миллионом корейских и китайских MMO, а вся остальная линейка – куча совсем уж мелких jRPG для портативных консолей, которые вряд ли будут когда-либо переведены на английский. В кулуарах выставки мне рассказали, что Sega – единственное традиционное японское игровое издательство, действительно успешное на мобильном рынке, причем как на родине, так и за рубежом. Неплохо зарабатывает, к примеру, раннер по мотивам Соника, притом что консольный Sonic Boom провалился с треском.

Казуальная Япония

Разговор о мобильных играх на TGS стоит начать с того, что на TGS и вообще в Японии бум подобных развлечений начался задолго до релиза iPhone. Пока в США и Европе играли в примитивные Java-поделки, Capcom, например, показывала мобильную версию **Devil May Cry**, которую в принципе невозможно было запустить на зарубежных телефонах. Эта закрытость экосистемы плюс особый менталитет японцев привели к тому, что в наше время все игры, конечно, делаются под обычные iOS и Android, но список самых востребованных приложений весьма оригинален.

Руководитель одной из крупных западных компаний описывает ситуацию так: японские мобильные игры неконкурентоспособны за рубежом, зарубежные – в Японии, рынок замкнут в себе, однако настолько велик, что всем хочется попасть на него. Типичный пример местного продукта – **Puzzle & Dragons**, зарабатывающая миллиард долларов в год на родине и лишь несколько десятков миллионов вне страны. Самый популярный в Японии жанр – карточные баттлеры с сотнями кавайных девочек и жестокой монетизацией – не имеет никаких шансов за рубежом, особенно после релиза **Hearthstone**. С другой стороны, для выхода на местный рынок все западные игры приходится перерисовывать, потому что иллюстрации европейских или российских художников кажутся местной публике некрасивыми. Даже если это мультяшные персонажи с милыми мордочками и большими глазами. И пока Wargaming пытается продавать **World of Tanks Blitz**, местная студия **Success** показывает **Metal Saga** – jRPG про партию персонажей-танков с кавайными девочками-командирами и суровыми собачками-гранатометчицами. Монстры похожи на фэнтезийных, только вместо химер-львов и змей на героев нападают чудовища, составленные из пушек, гусениц, мечей и решеток радиатора. Драться, естественно, нужно пошагово. Вот и как с такой замечательной игрой конкурировать?

Наши в Японии

Wargaming, впрочем, не сдается, благо Вячеслав Макаров, один из идеологов World of Tanks и нынешний руководитель WG Labs, в конце девяностых был в числе первых членов российского клуба поклонников японской анимации. Так что на TGS раздаются томики манги по мотивам **World of Tanks** и **World of Warships**, и у обеих игр есть партнерские аниме-сериалы. Girls und Panzer, например, – история о мире, в котором команды школьниц соревнуются друг с другом в боях на настоящих танках Второй мировой войны. Она была придумана не по заказу Wargaming, но под некоторым влиянием игры; японские отаку и так любят военную технику. В итоге все настолько удачно сложилось, что школьницы используются не только в промоматериалах к игре, – для World of Tanks вышел официальный мод с танками точь-в-точь как в сериале, его также показывали на Tokyo Game Show.

Аниме-адаптация World of Warships еще глубже. Прямо в базовом японском клиенте игры по умолчанию есть возможность разукрашивать крейсеры в веселые цвета, назначать командирами нарисованных девочек из аниме Ars Nova, а наряду с реалистичными суперприемами (перевод двигателя на повышенные обороты) есть и совершенно мультяшные волшебные сферы, с трудом не ломающие баланс. Команде разработчиков, разумеется, это не слишком нравилось, поэтому при желании можно и отключить отображение какой-либо анимешности (с сохранением ее геймплейных эффектов – ведь все играют на одном сервере). Неизвестно,

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
мобильной игры Lobi развлекает посетителей

КОМПАНИЯ DENA
устроила на TGS праздник нарисованного цветения сакуры

правда, воспользовался ли этим хотя бы один местный геймер. Представители Wargaming признаются, что игра «поперла» в Азии, и они ведут консультации с японскими и другими местными офисами, как лучше всего адаптировать грядущие проекты компании.

Все дороги в Токио

Формально на TGS представлены все ключевые западные проекты вплоть до **Assassin's Creed**, однако чаще всего только одним рекламным роликом на небольшом телевизоре на задах стенда японского издательства-партнера. Несмотря на то, что в последние годы популярность таких игр, как **Call of Duty** или **Grand Theft Auto**, растет, они пока слишком нишевы. Это компенсируется тем, что и стоят они в рознице на 10-20 процентов дороже, чем местные игры: любишь гайдзинские бездуховные боевики – люби и платить за них.

Исключением стал огромный стенд **Electronic Arts**, посвященный одному продукту – **Star Wars: Battlefront**. Дело в том, что «Звездные войны» наравне с диснеевскими персонажами и Чебурашкой – иностранный бренд, который понятен местной аудитории без дополнительной адаптации. Да и релиз прямо под выход очередного фильма – беспроигрышная история.

Что действительно удивило – так это попытки Google и Amazon рассказать местной публике о том, как здорово быть стримером на YouTube и Twitch соответственно. Докладчики сменяли один другого и объясняли зевающей публике, что создавать собственный контент – это круто, а типичный ютубер – стильно выглядящий мальчик (в России его бы назвали хипстером), который нравится девочкам. Важно понимать, что в Японии феномен трансляций известен, но обычно для них используется локальный сервис Nico Nico, а зарубежные аналоги воспринимаются примерно так же, как Facebook – в России.

В дни TGS в Японии проходил саммит АТЭС, на который собрались представители стран Азиатско-Тихоокеанского региона, поэтому и на игровой выставке можно было найти стенды не только Филиппин и Малайзии, но и султаната Бруней и военной диктатуры Мьянмы. В последней, оказывается, тоже делают игры – мобильные и по мотивам индуистской мифологии. В большинстве случаев стенд был оплачен правительством страны или же локальной ассоциацией разработчиков игр, при этом люди на стендах обычно имели очень странное представление о современном японском рынке. Так, одна из компаний рассказала, что восторгается местными разработчиками, ведь они, цитирую, никогда ничего не копируют, а всегда создают только оригинальные продукты.

Когда-то давно это, конечно, так и было. Но пока страна все еще ждет разработчика игр, а лучше – президента крупного издательства, который выйдет и скажет во весь голос: «Let's make Japan great again».

С другой стороны, хороших японских игр наконец-то стало появляться все больше и больше (и это без учета **Scalebound** и линейки Nintendo), так что в поездке на Tokyo Game Show было куда больше смысла, чем в прошлом или позапрошлом году. И это прекрасно. ■

ДАЖЕ В БИЗНЕС-ДЕНЬ
в очереди на Star Ocean нужно было стоять 45 минут

HALO 5: GUARDIANS

ЗЛАЯ КОСМООПЕРА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Тим Лонго, творческий директор **Halo 5: Guardians**, грустно всматривается в серое лондонское небо и размышляет: «Я ведь не с **Halo** начал работать над играми, да и всегда занимался шутерами – в этом плане меня сильно вдохновляет **Half-Life 2**. Причем даже не механикой, а способом погружения в историю: ты начинаешь действовать без всякой экспозиции. С Halo такая же штука – это мир, в котором не сразу раскрываются все карты. Тебя с ходу окунают в мощный водоворот событий и не дают выдохнуть. Что за UNSC? Кто такие спартанцы? Почему эти смешные пришельцы хотят меня убить? Постепенно картинка складывается и начинаешь замечать детали».

За полдня, что журналисты провели на пресс-показе Halo 5: Guardians, Тима только ленивый не спросил про четвертую часть. Лонго к ней никакого отношения не имеет, зато принимал участие в разработке проектов по **Star Wars**, включая **Republic Commando** и еще одну неанонсированную игру.

ЛОКАЦИИ СТАЛИ ПРОСТОРНЕЕ, но вообще чувствуется некоторый баланс в геометрии уровня – на пару масштабных перестрелок всегда найдется бой в тесном пространстве

ПОБЕЖДАЕМ В ВОЙНЕ

Halo 5: Guardians не стоит сравнивать с Republic Commando, но обе игры – про командную работу и скафандры, так что экспертиза у Тима есть. Во время превью-мероприятия получилось пройти два уровня – вводную историю за Мастера Чифа и этап за Локка (предположительно, тоже начальный). Мы намеренно обойдемся без спойлеров, тем более что главную интригу – почему Мастера Чифа считают предателем – нам пока не раскрыли. Кроме того, в самом начале конфликт не ощущается и та же команда Локка пока не охотится за легендой.

По словам Тима, команды Локка и Мастера отличаются, но на деле это не слишком заметно. Есть какие-то совсем незначительные отличия в интерфейсе и характеристиках между персонажами. Но главное – нет ничего, что бы кардинально меняло механику. Игрок не должен привыкать к разным героям в плане управления и трюков.

Вместо этого заметны различия в структуре уровней. У «Синей команды» Чифа этапы более прямолинейные, Локку же достаются более просторные карты. В случае с Мастером Чифом мы проникаем на оккупированный силами Ковенанта корабль. Дальше как обычно: забавно верещащая мелочь падает первой, элита не слишком охотно лезет на рожон и предпочитает отстреливаться издалека. Если вы играли в старые Halo, то вам будет комфортно.

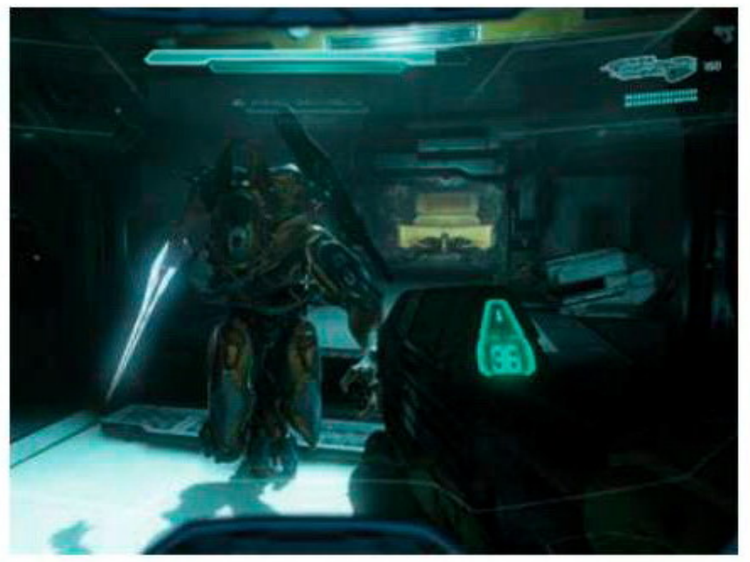
Сразу ощущается размах – почти каждая серьезная битва здесь предполагает несколько вариантов развития событий. По уровню разбросано оружие, причем не всегда в самых заметных местах, и если переть напролом, то можно лишиться всяких интересных штук вроде тяжелого оружия или рейлгана – с ними проходить отдельные стычки намного интереснее.

Уровни размашистые не только в плане ширины – игра работает с вертикальным пространством, потому иногда проще не обходить противника с фланга, а забраться куда-нибудь повыше, врубить ускорители и оглушительным ударом приземлиться прямо в толпу противников, почти как титан и его Fist of Havoc из **Destiny**.

НЕ СКАЗАЛИ БЫ, что искусственный интеллект напарников ведет себя бестолково, но на высокие сложности лучше всего брать с собой товарищей

ГДЕ-ТО БОЙ МОЖНО ПРОПУСТИТЬ ЦЕЛИКОМ, главное быстро и уверенно двигаться к выходу и никого не слушать

БЛИЗКО К ВРАГАМ ЕСЛИ И ПОДБИРАТЬСЯ, то только для того, чтобы как следует зарядить по кому-нибудь плечом в голову



КАК РАЗ ТАМ, ГДЕ НЕ РАЗВЕРНУТЬСЯ, вас могут поджидать злые инопланетяне с энерголезвиями

У костюмов, которые носят герои, появились дополнительные способности – как раз та самая атака с воздуха, удар всем корпусом с разгона (опять же, Shoulder Charge, как у титана) и резкий рывок в сторону. Эти штуки не кажутся нечестными и зачастую оставляют вас открытыми для атаки – перед ударом с небес нужно ненадолго зависнуть в воздухе, и этого времени, как правило, хватает, чтобы вас сбили. Да и особо мощных монстров этим не одолеть, – больше шансов, что вы на сверхзвуковой скорости убьетесь о какого-нибудь массивного хантера.

Не всегда огромные пространства работают в пользу Halo 5, иногда тебе просто дают здоровенный ангар и лепят туда пару ящиков. Сценарий перестрелки там может всякий раз быть разным, но сегмент от этого интереснее не становится.

Где-то большие уровни сделаны безумно круто, особенно хорошо это заметно на этапе с Локком: карта становится многослойной, появляется несколько условных этажей, есть боевая техника, турели и несколько вражеских отрядов. Игра при этом превращается в головоломку. Как уничтожить танк и пару пушек, когда из стволов у тебя что-то невнятное, а враги в общем-то не прощают?

ПРОИГРЫВАЕМ В СРАЖЕНИИ

Вариантов много – начиная с того, что одну из турелей можно угнать, и заканчивая тем, что танк можно разнести гранатами. Некоторые перестрелки абсолютно опциональные: морочишь себе голову тем, как разобрать толпу злых инопланетян, а на практике можно на кураже пробежать сквозь этот зоопарк и не напрягаться. Но получается так не всегда, поэтому приходится воевать и изворачиваться.

В одиночку проворачивать хитрые схемы было бы невероятно сложно и скучно, так что действовать Halo 5 предлагает либо в команде из живых игроков, либо сама ведет ботов в бой и дает ими командовать. С одной стороны, действовать становится проще – союзники отвлекают огонь на себя, помогают снимать щиты и, самое главное, поднимают вас из критического состояния. Можно подумать, что Локк или Чиф при таком раскладе становятся бессмертными, – на деле же искусственный интеллект не всегда срабатывает так, как хочется. Тебя убивают, на помощь спешит компаньон, ловит лицом снаряд, за ним бежит третий и четвертый… перезагружаем чекпойнт.

Вариант с прохождением в одиночку вполне нормален, но лучше всего играть в команде с другими людьми. Что нужно сделать обязательно – так это врубить уровень сложности повыше.

■■■

Тут кроется главная проблема восприятия Halo. Если человек видит игру в первый раз, то он, конечно же, врубит «нормал» и пойдет разбрасывать потешных разноцветных инопланетян по всей галактике. Геометрия уровней? Интересное оружие? Тактика? Да вы чего, сейчас ворвусь и всем покажу.

Между тем механика игры предполагает, что вы все-таки готовы к испытаниям. Как раз на уровнях Heroic и Epic все работает так, как надо. Первое впечатление – меня здесь не любят, пестрые пришельцы со смешными голосами совсем без шуток убивают всю команду. Это шокирует, к сложности получается адаптироваться не сразу, каждый клочок земли приходится буквально выгрызать. В то же время у врагов не необъятные полоски здоровья и все умирают быстро. Игра подчиняется внутренним правилам, а у каждого противника есть своя четкая функция. Даже бесполезное, казалось бы, на первый взгляд оружие приобретает смысл, а злой шутер превращается в ослепительную космооперу.

Получается, что в Halo нарратив резонирует с геймплеем. Поначалу ты не понимаешь, что, как и зачем, но потом каждая деталь находит в игре свое место – именно к этому, кажется, и стремится новый выпуск истории про спартанцев. ■

ВСЕЛЕННАЯ HALO

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Для многих людей, не знакомых со вселенной **Halo**, бойцы Ковенанта – это «цветные инопланетяне из **Mass Effect**», Мастер Чиф – «чувак в зеленой броне», а сами ореолы Halo – это «гейло, хе-хе». Вы представляете себе масштабы трагедии? Это как если бы Чубакку из «Звездных войн» при вас называли Моррой или, там, Чебурашкой, а фамилию Леонарда Нимоя произносили с ударением на второй слог.

Непозволительно! Недопустимо!

Пора все исправить. Перед вами краткий разбор ключевых понятий и событий вселенной Halo. Прочтя этот текст, вы будете готовы разобраться в том, что происходит в грядущих **Halo 5: Guardians** и **Halo Online**. Однако, если собираетесь пройти эту историю самолично (начинание более чем похвальное!), будьте готовы к спойлерам из прошлых частей серии.

Начнем с основ.

ВТОРАЯ ТЕОРИЯ О ПОТОПЕ гласит: он создан Прешественниками, чтобы испытать способности Людей и Предтеч. (1000000 100000 до нашей эры)

О ЧЕМ РЕЧЬ?

Действие Halo происходит в двадцать шестом веке. По версии авторов, в будущем человечество продолжит исследовать околоземное пространство и к 2080 году начнет колонизировать другие планеты.

Первый контакт с внеземными формами жизни случится в 2525-м, и, само собой, инопланетяне окажутся враждебны нам. Тогда и развяжется основной конфликт, агрессором в котором выступает Ковенант – конгломерат инопланетных рас. К моменту начала игровых событий ключевой силой, способной противостоять Ковенанту, становятся суперсолдаты спартанцы, в число которых входит и главный герой большинства частей серии – Мастер Чиф.

Позднее свою роль сыграют Предтечи, прометейцы и те самые кольца Halo. Пока у вас не закружилась голова, разберем основные события и действующих лиц по отдельности.

ПРЕДШЕСТВЕННИКИ И ПРЕДТЕЧИ

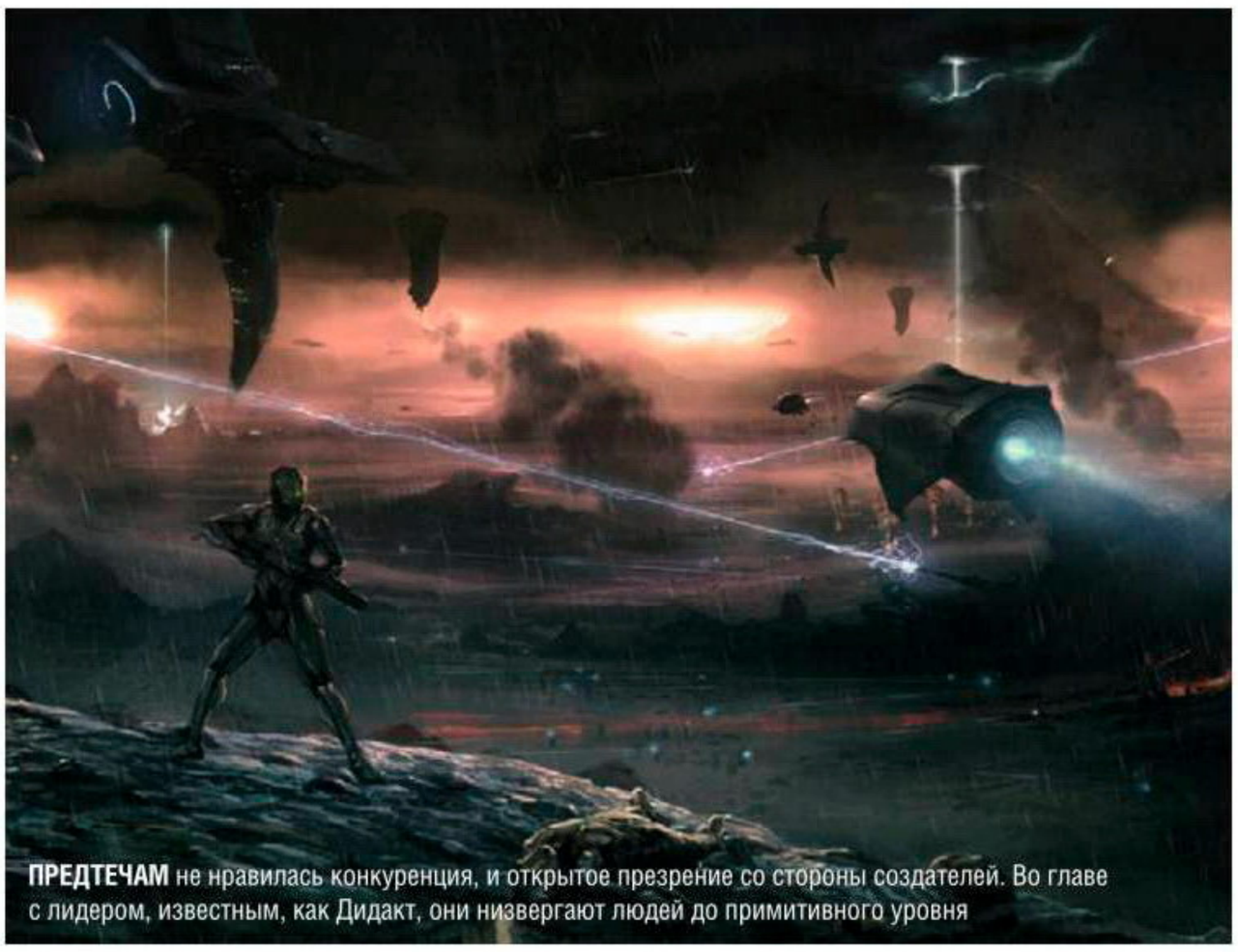
Сначала были Предшественники, затем Предтечи. И те и эти – представители древних рас, сгинувших сотни тысяч лет назад. Но если про Предшественников известно очень мало (к примеру, что они творцы всего живого, в том числе людей и Предтеч), то вторых окружает куда более богатая мифология. Считается, что именно они низвергли и почти полностью истребили своих создателей. По одной из версий, творцы лично признали Предтеч своей ошибкой и заявили об этом – что, разумеется, привело к бунту.

Как бы то ни было, Предтечи, став самой сильной и развитой расой во вселенной, приняли на себя обязанность оберегать другие, более слабые виды.

Так и было, пока не пришел Потоп.

ПОТОП

Это было отнюдь не стихийное природное явление, как в наших сказаниях, хотя Потоп в Halo носил столь же разрушительный характер. Нашествие паразитов Inferi redivivus, говорят, было карой, насланной на Предтеч немногими из оставшихся их создателей. Триста лет Предтечи сража-



ПРЕДТЕЧАМ не нравилась конкуренция, и открытое презрение со стороны создателей. Во главе с лидером, известным, как Дидакт, они низвергают людей до примитивного уровня

КОВЧЕГ – фабрика по производству ореолов, а так же единственное изолированное от их воздействия место. Здесь Библиотекарем были сохранены различные виды жизни, чтобы при необходимости вновь населить ими галактику

ДРЕВНЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО так же создали Предшественники, их же технологии помогли людям быстро распространяется по галактике противостоять Потопу. (1000000 – 100000 до нашей эры)

лись с заразой, но чем дольше ее пытались истребить, тем активнее Потоп размножался спорами, движимый одним инстинктом – заражать и поглощать все живое и разумное.

ОРЕОЛЫ

У Предтеч не осталось выбора, и они вложили все свои технологии в биологическое оружие – те самые кольца Halo, Ореолы, давшие название серии. Уничтожить все живое в пределах галактики Млечный Путь, весь корм Потопа, – вот что было единственным выходом.

Что интересно, внутренняя поверхность колец пригодна для жизни. С помощью терраформирования ее делали благоприятной для флоры и фауны, чтобы исследовать воздействие Потопа на разные организмы.

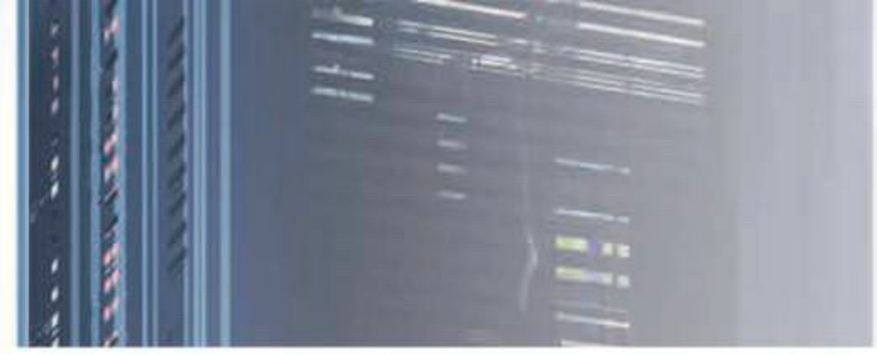
Изначально были созданы около восемнадцати колец диаметром 8000 километров каждое и воспроизводящая их фабрика с говорящим названием «Ковчег» – только внутри нее можно укрыться от воздействия колец. Впоследствии некоторые Ореолы были уничтожены или потеряны. Но оставшихся семи хватило, чтобы покончить с Потопом – и попутно с другими формами жизни в галактике.

После активации Ореолов галактику снова «засеяли» жизнью, а остатки Потопа исчезли на долгие годы. На этом закончилась история Предтеч и начался новый цикл.

КОВЕНАНТ

Сотни тысяч лет спустя другая раса весьма смело объявляет себя высшей. Точнее, не раса, а союз множества рас из разных уголков вселенной – Ковенант. Каждый вид занимает в этой империи свое место в зависимости от способностей. Среди них есть как мудрые лидеры и прирожденные военачальники, так и рядовые солдаты и пушечное мясо.

При всем его многообразии Ковенант, как и многие народы, объединяет вера. Предтечи сгинули почти бесследно, оставив после себя лишь некоторые артефакты. Те немногие реликвии, что отыскал Ковенант, заставили его народы поверить, что они избраны. С тех пор они поклоняются



2517 Г. ККОН начинает проект под грифом «Секретно». Задача: создать суперсолдат

950-850 Г. ДО Н.Э. Две расы, Пророки и Элиты начинают изучать артефакты оставленные Предтечами. Вскоре они формируют союз, положивший начало империи Ковенант. (950-850 до н.э.)

Предтечам как богам и ищут путь в Великое странствие, за пределы смертной жизни. Якобы туда открывают дорогу Ореолы. Позднее это заблуждение дорого им обойдется.

Своими технологиями Ковенант обязан тем же Предтечам. Сам союз развивается очень медленно и производит все оружие и технику на основе посланий «богов» и переработки их технологий из найденных реликтов. Тем не менее перенять удалось достаточно, чтобы построить космические корабли, военный транспорт на антигравитационной тяге и вооружиться плазменным, лучевым и химическим оружием.

КОНФЛИКТ

К первому контакту с людьми, а впоследствии и к войне, Ковенант приведут поиски новых артефактов. Следующий реликт на колонизированной людьми планете Харвест (Жатва) расставит все точки над i в послании Предтеч: истинные наследники – люди. И верховному совету Ковенанта (во имя веры!) не остается ничего иного, кроме как объявить человечество еретиками и развязать войну. Иначе не спасти идеологию, иначе – раскол. Война продлится больше тридцати лет. Игры серии Halo позволят участвовать в ее решающих событиях.

СПАРТАНЦЫ

Ковенант по технологическому развитию круто опережает человечество, зато люди сами создают и улучшают свои изобретения. И если бы не одна из таких разработок, эта война могла достаточно быстро закончиться. Как раз к первому контакту с внеземной цивилизацией были подготовлены первые суперсолдаты – спартанцы, физически совершенные и кибернетически модифицированные бойцы.

ПЕРВЫЕ ПРОТОТИПЫ штурмовой брони «Мьёльнир» были весьма громоздкими и непрактичными

Попытки создать суперсолдат велись со времен появления первых имплантатов и экзоскелетов. Но стоит ли говорить, что для воплощения проекта в жизнь пришлось нарушить множество законов, в том числе этических? Большинство экспериментов оканчивались печально для подопытных, а для первой удачной программы подготовки «Спартанец-II» похищали шестилетних детей (они лучше приспосабливаются к физическим и психологическим перегрузкам), подменяя мальчиков смертельно больными клонами.

Матерью-создательницей спартанцев считается доктор Кэтрин Халси. Под ее контролем проходили тренировки и модификации будущих бойцов, и бронекостюм «Мьёльнир», которому спартанцы обязаны многими своими способностями, тоже дело ее рук.

Первоначально спартанцы предназначались для миротворческой миссии, конкретно – для подавления восстания, назревавшего против объединенного правительства Земли. К счастью или к сожалению, бороться им пришлось с другой угрозой.

ОДИН из смертоносных ореолов в действии

Последующие поколения спартанцев развивались без участия доктора Халси. Третье набирали из сирот, снабжали дешевой броней и вооружением, тренировали по упрощенным методикам и использовали как пушечное мясо. Зато к четвертому поколению экипировку значительно улучшили, а кроме того, благодаря новым разработкам наконец перестали набирать детей. Как раз об их подготовке будет Halo Online.

2552 Г. Ковенанты уничтожают «вторую родину» человечества, планету Рич

2552, HALO ODST. Ковенанты с враждебной миссией высаживаются на Землю в городе Нью-Момбаса в Африке

ШТУРМОВОЙ ВЕЗДЕХОД «ВАРХОГ» на столько популярен, что его воссоздают в реальной жизни

МАСТЕР ЧИФ

Конечно же, самый известный спартанец – это Мастер Чиф, или Джон-117. Вообще, суперсолдаты не признают званий и выбирают в каждом отряде только одного лидера среди равных себе. Авторитет Мастера Чифа был настолько велик, что его негласно признали главным старшиной всех спартанцев.

В Ковенанте же его зовут «демоном», и не просто так – именно благодаря его усилиям были отбиты многие их атаки, предотвращено приведение в действие колец Halo и заключено перемирие. Произошел раскол, и часть Ковенанта усилиями Арбитра (прежде единственного нашего союзника) объединилась с людьми. Те же, кто оказался недоволен таким развитием событий, нарекли себя «возрождающимся Ковенантом» и продолжили борьбу.

КОРТАНА

Для кого-то она уже стала помощницей в новой операционной системе Microsoft, но прежде была помощницей Мастера Чифа. Кортану создала доктор Халси для одной из первых операций спартанцев. Там требовался ИИ для взлома и анализа данных, однако этот экземпляр был другим.

В Halo для создания ИИ обычно применяют донорский мозг умершего человека, но Халси создала копию собственного мозга. Позднее Кортана возьмет за основу своего обличья молодую Кэтрин. Ей позволят выбрать своего носителя среди суперсолдат, и так начнется совместный путь Кортаны и Мастера Чифа.

Однажды, изучив подноготную подготовки спартанцев, Кортана поклялась защищать Мастера Чифа любой ценой – пусть даже только в течение тех семи лет, что отпущены обычному ИИ.

ПРОМЕТЕЙЦЫ

В **Halo 4** мы встретили новых врагов. Прометейцы некогда служили воинами-стражами Предтеч. Чтобы избежать разрушительного действия колец Halo, они при помощи установки «Композитор» переформатировались в цифровые сущности (благодаря чему способны распадаться на частицы) и вместе со своим владыкой Дидактом скрылись в мире-крепости Реквием. После поражения Дидакта они переметнулись на сторону «возрождающегося Ковенанта» и его лидера Джула 'Мдамы. Как раз об этом, а также о неясной судьбе Мастера Чифа и вынужденной присоединиться к Ковенанту доктору Халси, расскажет Halo 5: Guardians. ■

КАК ДОГНАТЬ HALO

И ПРИОБЩИТЬСЯ К КУЛЬТУ МАСТЕРА ЧИФА

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

В дни релиза Metal Gear Solid V коллега-журналист с ПК-прошлым грустно сказал, что сериал MGS похож на веселый поезд с крутой тусовкой, который давно ушел, а стоит ли догонять его на пределе сил – большой вопрос. С Halo в России та же история: геймеры либо ничего не знают об этих играх, либо, что гораздо хуже, думают, будто в теме, но на самом деле судят по кривому порту первой Halo на ПК, который они видели из-за плеча в компьютерном клубе двенадцать лет назад.

Это, конечно, никуда не годится, поэтому лучше подготовиться к релизу и ухватить контекст истории про Мастера Чифа. С выходом Halo 5: Guardians вы уже будете знать, куда смотреть, чтобы понять, хороша игра или плоха.

В HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION был воспроизведен классический мультиплеер Halo 2. К сожалению, с дикими техническими проблемами, которые были решены только много месяцев спустя

«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» ВСЕРЬЕЗ

Проще всего сказать, что вселенная Halo по проработанности сравнима со «Звездными войнами», а ближайший аналог, скажем, Halo: Reach – третий эпизод «ЗВ». Немногие авторы могут себе позволить выпускать произведения, финал которых заранее известен аудитории, и излагать историю без малейших скидок на неофитов. Со «Звездными войнами» мир Halo роднят и юмористические микросценки с ворчунами – пушечным мясом Ковенанта. Яркие цвета и смешные морды пришельцев, к сожалению, часть неофитов как раз отталкивают при первом знакомстве – российским фанатам шутеров ближе суровые локусты из Gears of War или демоны из Doom.

Однако Halo, в отличие от откровенно сказочных «Звездных войн», относится к так называемой «твердой» научной фантастике, а общая тональность игр мрачна до полной безысходности. «I'm not asking if we're losing, I'm asking if we've already lost» – обмениваясь подобными фразами, герои Halo прекрасно осознают, что победа в войне невозможна, но все равно сражаются до конца, как японцы после Мидуэя. Собственно, Ореолы (Halo) – отсылка к классическим романам Ларри Нивена о Мире-Кольце. Форма этих объектов продиктована тем, что центробежная сила при вращении имитирует гравитацию на внутренней поверхности кольца. В 2006 году физик Кевин Грэзье даже опубликовал эссе, в котором просчитал параметры, при которых Ореол действительно может существовать и выглядеть ровно так, как это показано в играх. Все остальные технологии – от перемещения в космосе на сверхсветовых скоростях до принципов работы МАС-орудий землян – также более-менее следуют из современных научных представлений. Разумеется, засевание галактики жизнью некой первой расой тоже классический фантастический сюжет. Здесь Halo, например, перекликается с фильмом «Прометей», что стало особенно забавно после ввода прометейцев в Halo 4.

ОТТЕНКИ СЕРОГО

Противостояние землян из UNSC и сообщества рас Ковенанта вовсе не битва хороших с плохими. Больше всего она похожа на драку коррумпированного, про-

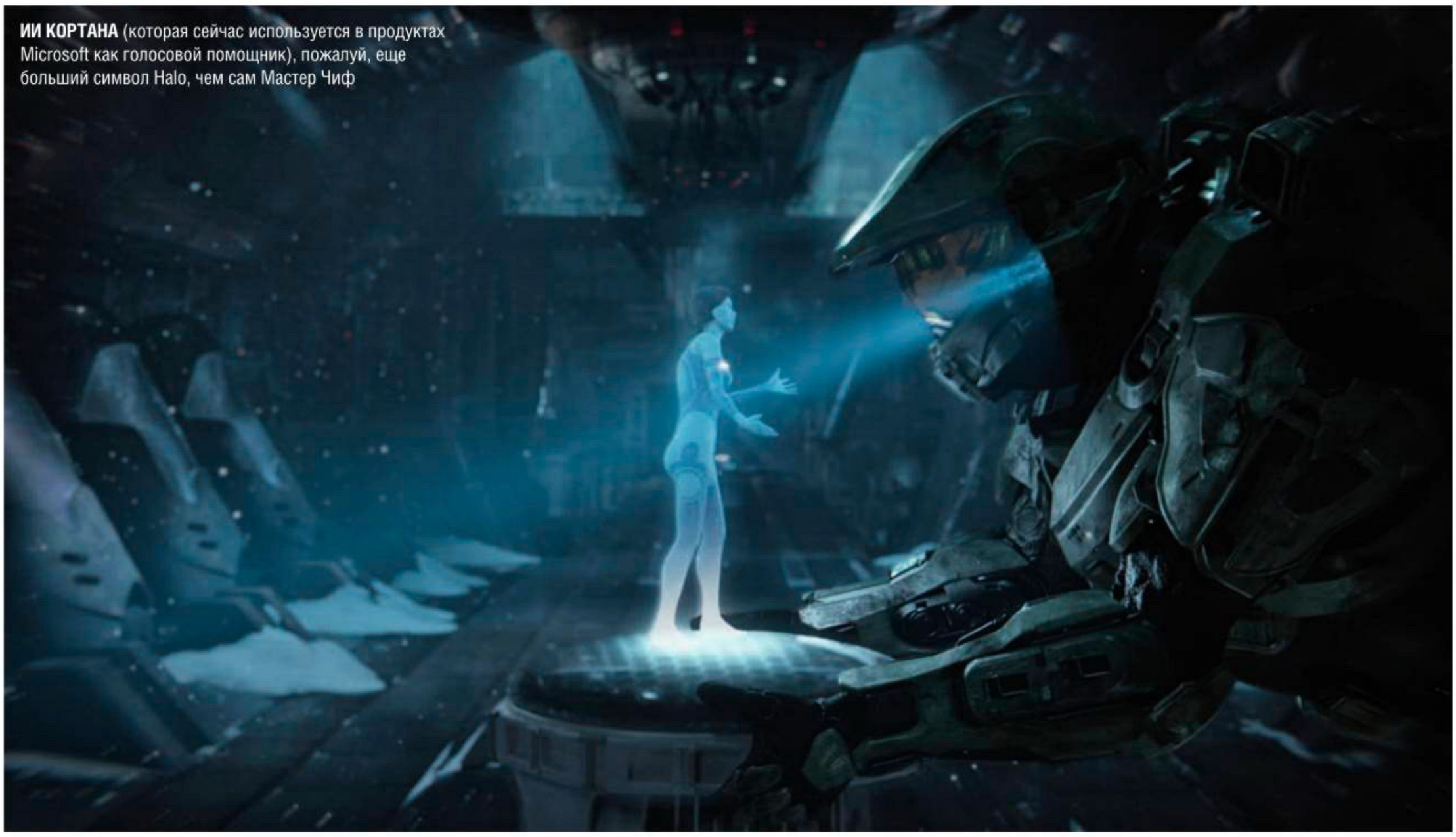
HALO: REACH ОСТАЕТСЯ ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ СЕРИАЛА, как ни крути. Она не включена в The Master Chief Collection, однако Фил Спенсер пообещал, что она будет доступна на Xbox One в режиме обратной совместимости

С ЧЕГО НАЧАТЬ?
Лучше всего для подготовки к релизу Halo 5 подходит Halo: The Master Chief Collection, причем желательно проходить игру (как минимум первые две части) медленно, на уровне сложности повыше и стараться искать все сюжетные ключи. Также полезно прочитать роман Эрика Ниланда Halo: The Fall of Reach («Падение Предела», издан на русском языке «Азбукой») и посмотреть сериал Halo: Forward Unto Dawn («Halo: Идущий к рассвету»).

дажного капиталистического мира (даже суперсолдаты спартанцы были созданы для разборок с собственным недовольным населением) с тоталитарной теократией, буквально воспринимающей пророчества об Апокалипсисе, – эдаким гигантским космическим Ираном. Оказаться мишенью крестового похода пришельцев – действительно интересный для христианской культуры сюжет. Очевидным злом, общим врагом оказывается только Потоп – бессмысленный хаос, уничтожающий всякую разумную жизнь, а ключ к победе над ним кроется в интерпретации путаных религиозных пророчеств и записей древних ИИ. Местами Halo даже выходит на территорию «Матрицы» с ее городом Сионом, вводит слишком много персонажей-функций и вообще слов с большой буквы вроде Библиотекаря, Дидакта, Композитора и Мантии Ответственности. Из-за этого к сюжету четвертой части есть большие вопросы – к примеру, тамошнее «уничтожение Гравитационного колодца» звучит примерно так же осмысленно, как и «поединок на световых мечах с Постоянной Планка». Все-таки хотелось бы, чтобы жонглирование символами и отсылками не шло во вред повествованию. Именно сюда я и буду смотреть в Halo 5, оценивая историю новой части. Неофитам же посоветую не останавливаться на самом верхнем слое истории, в котором бравые американские космопехи надирают задницу врагам (на самом деле – нет), а сразу же начинать смотреть глубже.

БЕЗ ЛИШНИХ СЛОВ

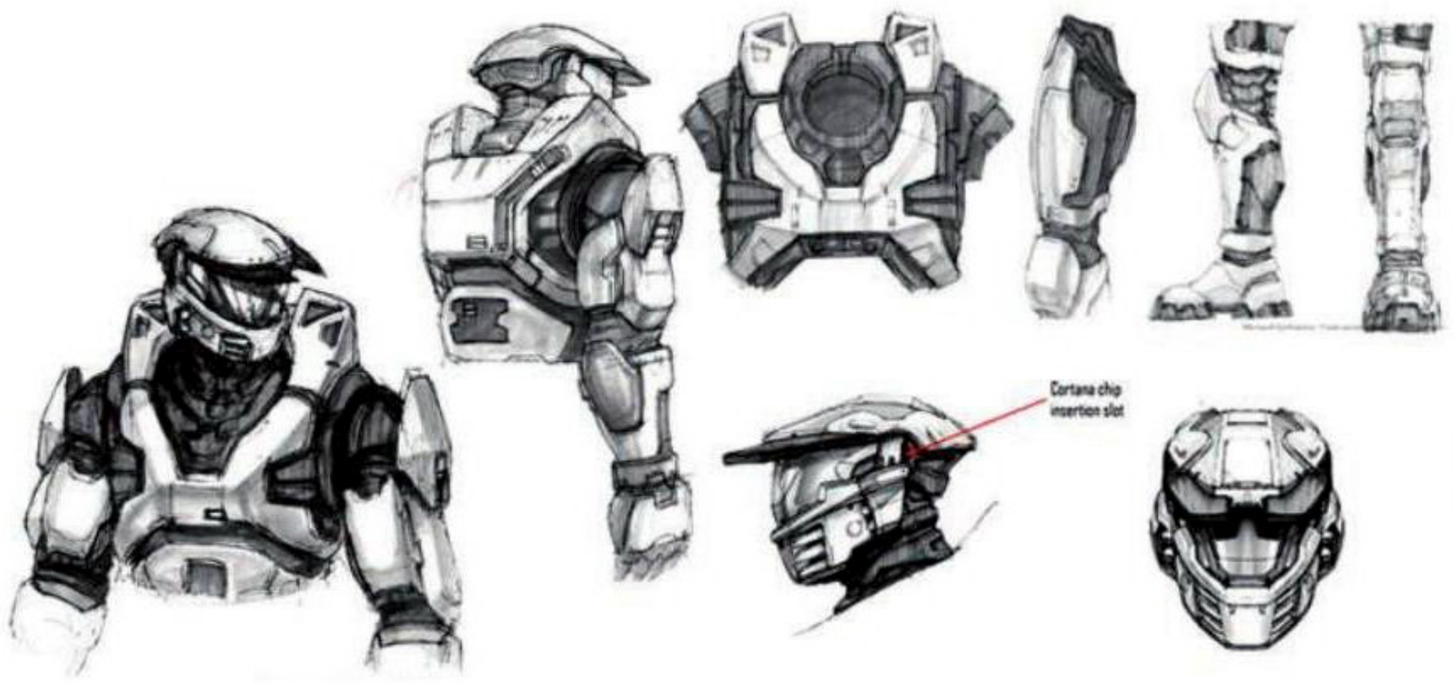
И сильная, и слабая сторона Halo – метод изложения сюжета, из-за которого может сложиться ощущение, что истории в игре нет вовсе. Halo, в отличие от Call of Duty и Half-Life, к минимуму сводит скриптовые сценки, и даже видеороликов, перебивающих геймплей, всегда немного. Практически нет «рельсовых» моментов в духе демоверсии Uncharted 4, которую показывали на «Игромире», когда геймер только ограниченно управляет персонажем. История в Halo вплетена непосредственно в игру, излагается через фразы, которыми обмениваются ваши союзники, через подслушанные разговоры врагов, через найденные вами видеозаписи, через предметы в вашем окружении. Похоже была устроена BioShock Infinite (тоже, к слову, опирающаяся на реальную научную теорию физика Хью Эверетта), но с поправкой на значительно более примитивный геймплей. Важно понимать и то, что в Halo нет случайных персонажей и не выстреливающих ружей на стенах. Космический корабль, военный UNSC с именем и фамилией, планета – все сущности в мире Halo кочуют из игры в книгу, из книги в сериал, из сериала в игру, и для полного понимания истории полезно знать хотя бы синопсис пропущенных вами произведений.

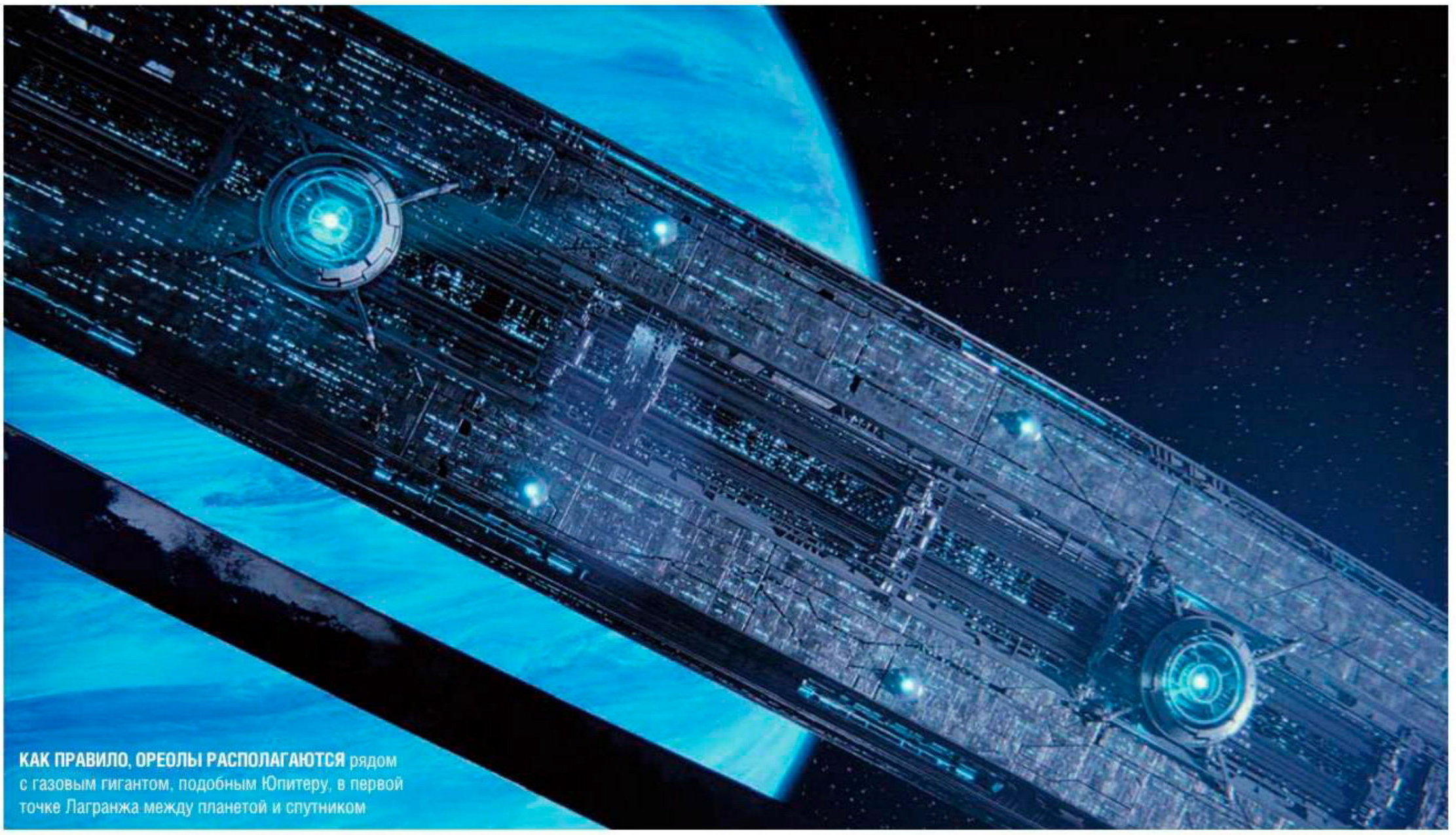


ИИ КОРТАНА (которая сейчас используется в продуктах Microsoft как голосовой помощник), пожалуй, еще больший символ Halo, чем сам Мастер Чиф

СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ

Можно долго перечислять инновации Halo, которые повлияли на жанр (регенерация, ограничение на число пушек, важная роль техники), но юмор в том, что Call of Duty или Battlefield скопировали только самые простые идеи Halo, оставшись одной ногой на территории классических ПК-шутеров. Гениальность дизайнеров Bungie, однако, заключается в том, что они придумали, как нужно изменить геймплей, чтобы замедленность джойпадного управления из минуса превратилась в плюс. Halo – шутер не о том, кто быстрее наведет прицел на голову противника и спустит курок. Halo – шутер о том, кто еще в укрытии накопит заряд плазменного пистолета, выскочит, снимет с противника щит, переключится на автомат и добьет врага меткой очередью (возможно, и в голову). Halo – шутер не про реакцию, а про смекалку, про менеджмент доступных ресурсов (можно расстрелять вражеский танк издалека, а можно подкрасться к нему, захватить и использовать в битве с боссом), про импровизацию. Из ПК-игр к Halo ближе всего, пожалуй, только цикл Crysis: силовая броня, открытые пространства, свобода действий. Только в Halo гораздо изобретательнее оружие пришельцев (Ковенанта и прометейцев), мечи элитов, игольные пистолеты, плазменные гранаты делают геймплей заметно веселее. Поклонники PlayStation 3 могут вспомнить шутер Haze, который делался в пику Halo и воспроизводил многие механики Halo, но в итоге с треском провалился. Есть немало общего у Halo и с Destiny, по крайней мере в том, что касается стрельбы, но отличий все же значительно больше (роль техники, разнообразие оружия).





КАК ПРАВИЛО, ОРЕОЛЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ рядом с газовым гигантом, подобным Юпитеру, в первой точке Лагранжа между планетой и спутником

Авторам Halo Online, к слову, медленный и умный геймплей Halo пришлось переделывать для ПК-аудитории с мышами и клавиатурами. В результате техникой и спецспособностями брони в их игре пока пользуются нечасто, прыжки – очень плохой способ уклониться от атаки, зато снайперская винтовка слишком сильное оружие на открытой местности. Поэтому метод «просто взять готовый крутой мультиплеер и перенести с консоли на ПК» не работает, менять нужно слишком многое. И если у авторов Halo Online есть на это воля, ресурсы и время, то у авторов портов первых двух частей этого не было, отсюда и результат.

УМНЫЕ ВРАГИ

Наверняка вы сто раз слышали, что в такой-то игре противники умны и действуют осмысленно, но скажу в сто первый: в Halo и вправду интересно проходить сингл. Враги осмысленно прячутся за укрытиями, подчиняются приказам командиров (и могут отступить в случае их гибели), устраивают засады. Вам совершенно необязательно убивать всех, достаточно дойти до нужной точки. Иногда для этого проще аккуратно прокрасться по краю локации, иногда удобнее пойти напролом на танке, а иногда – зачистить территорию по кусочкам, основательно и последовательно. Важно понимать, что солдаты-элиты по возможностям и вооружению на высоких уровнях сложности более-менее равны вашему герою, их силовая броня умеет регенерировать, поэтому вам нужно еще придумать, как грамотно выманить их из-за укрытия и какими средствами убить. Иногда для этого приходится целенаправленно охотиться на врагов попроще, но с ценным оружием, чтобы увеличить свою огневую мощь. С другой стороны, ваши союзники – в отличие от союзников в большинстве других шутеров! – обычно смертны и действуют ровно на тех же правах (и, наверное, с таким же ИИ), как и враги. Иногда есть смысл их беречь как зеницу ока – например, чтобы сесть за руль джипа Warthog, а союзника-морпеха посадить за его пулемет. И да, лучше всего Halo раскрывается на уровне сложности Legendary, именно так мне рекомендовали проходить игру в Bungie. Хотя, разумеется, поначалу можно ограничиться и Heroic.

Конечно, страшно садиться за Halo, понимая, что выходит уже пятая номерная часть и черт знает какая, если считать Halo: Reach, Halo 3: ODST и Halo Wars, да еще книги и сериалы. В этом смысле игра действительно близка к Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Но раз уж Мастер Чиф по факту стал таким же символом видеоигр, как и Солид Снейк, то неплохо поднять свой культурный уровень и хотя бы разобраться, нравятся ли вам его приключения или нет. ■

RISE OF THE TOMB RAIDER

ДУША, ЖИВИ ВЕЧНО

ЯН КУЗОВЛЕВ

В новом приключении Лара ищет источник вечной молодости и бессмертия души, что предположительно находится в таинственном Китеж-граде. На экране при этом не ленятся демонстрировать местный колорит: на столе героини мелькает фотография Распутина, а в древних рукописях фигурирует некто Koshei the Deathless. Так или иначе, мисс Крофт предстоит выучить русский язык и выжить. Не рискну сказать, что для нее будет сложнее.

За **Rise of the Tomb Raider** у меня получилось провести два первых часа – и их дьявольски недостаточно, чтобы охватить все идеи и механики, которые заложили в игру.

ХОЛОДНЫЙ ПРИЕМ

В силу культурной специфики осваивать Rise of the Tomb Raider будет интереснее, чем выпуск от 2013 года. Напомню, там основная идея строилась вокруг японской истории и мифологии – королева Химико с острова Яматай нашла способ переносить душу из одного тела в другое. Лара, как и ее отец, стала одержима идеей поиска источника бессмертия.

Китеж-град не ограничивается упоминаниями Кощея – на злой и неприветливой сибирской территории раскинулись советские базы, заброшенные византийские корабли и еще много разных чудес.

Ключевая перемена в игре – уровни стали масштабнее, серьезно переработана их структура. Напомним, что перезапуск от 2013 года воспринимался относительно линейно, хотя там был смысл иногда возвращаться на старые локации. У Лары постепенно появлялись новые приспособления, с помощью которых получалось открывать разные секретные места и собирать детали для пушек, документы и разные драгоценности. Если очень грубо сравнивать, то чем-то эта схема напоминала игры серии **The Legend of Zelda**.

У ЛАРЫ БУДЕТ несколько луков, причем работать они будут по-разному

Rise of the Tomb Raider заставляет вспоминать «Зельду» еще чаще. Раньше на уровнях встречалось, как правило, только одно ответвление к головоломке-гробнице и пару переходов в другие локации. В новой игре такие места решили серьезно перестроить. В превью-версии получилось добраться только до одного хаба – это как раз и была советская база с парочкой аванпостов, несколькими пещерами и лесопилкой.

Заниматься побочными делами в новой игре вдвойне полезно, потому что не знаешь наверняка, чем тебя наградят. Гробницы теперь поделили на два вида. Во-первых, есть просто места, в которых ищешь детали артефактов (в превью-версии получилось найти часть какого-то мощного церемониального лука) и изучаешь древние рукописи на иностранных языках. Система языков, про которую совсем мельком объясняли в демонстрации на E3 и gamescom, работает достаточно просто – это дополнительный стимул искать разные документы на уровнях. Чем выше навык, тем более сложные тексты получается прочесть. Вполне возможно, на эту механику завязаны дополнительные бонусы, но в превью отдачу от изучения русского или монгольского заметить не получилось.

Во-вторых, никуда не делись гробницы с акробатическими головоломками из перезапуска (их теперь называют Challenge Tombs), по масштабам они остались такими же, принцип не изменился. В демо Лара штурмовала разломанный надвое обледеневший византийский корабль и в награду получала не какую-то дополнительную

ЗРЕЛИЩНЫМ РЕШЕНИЕМ будет запустить в часовых лампой, но тогда остальные перепугаются и задавят девушку числом

ОРГАНИЗАЦИЯ «ТРОИЦА», что охотится за Ларой, вовсе не состоит из одних русских и вообще достаточно космополитична

детальку от оружия, а рукопись с описанием древнего стрелкового приема. После этого луком пользоваться стало вдвойне удобнее – героиня научилась пускать цепочку из двух стрел подряд.

НЕ ВЫБРАТЬСЯ ИЗ СИБИРИ

Помимо разнообразных локаций, появилось еще несколько дополнительных крючков для игрока. Раньше Лара собирала разные реликвии и запчасти для оружия, теперь к этому барахлу добавили древние монеты – их тратишь у отдельного торговца либо на редкие стволы, дополнения к оружию и костюмы. По идее, новая одежда для Лары должна менять ее характеристики и как-то влиять на входящие повреждения, но у меня получилось найти только костюмы, которые меняют строго внешний вид.

Отдельной механикой добавили крафтинг. Устроен он примерно как в **The Last of Us**, но с некоторыми отличиями: есть ряд основных компонентов, из которых делаешь припарки и стрелы, есть дополнительные расходники, которые тратятся на апгрейды для оружия. В пещерах получается добывать руду, с оленей сдираешь шкуры; для каких-то серьезных вещей придется идти на кабана или искать других свирепых животных.

А вот тактильно Tomb Raider почти не изменилась. Все те же ощущения от стрельбы и управления – прицел почему-то все еще движется с одинаковой скоростью вне зависимости от того, как сильно вы наклоняете стик, и это серьезно отвлекает, если привык играть в другие экшены на геймпаде. После этого прицеливание чувствуется слишком резким и дерганым. К этому со временем привыкаешь, но поначалу эта мелочь сильно раздражает.

Другое дело, что активно стрелять в те два часа не получалось. Rise of the Tomb Raider чаще предлагает игроку вариант со скрытным прохождением и поощряет его. В паре серьезных стычек поиграть в ковбоя не вышло – на начальном этапе специально обученные люди с автоматами не отсиживаются по укрытиям, а стараются всячески выкурить героиню с насиженной позиции. Если действовать неаккуратно, то никакое оружие Лару не спасет – возьмут числом и задавят. Уверен, к концу игры полезет какая-нибудь славянская потусторонняя муть, к которой нужно будет искать свой подход.

■■■

С Rise of the Tomb Raider получается вот какая ситуация. Это проект, в котором всего стало больше – больше врагов, больше Лары (и ее костюмов), больше ярких локаций – пролог в Сирии и вообще первый час игры выдает эпизоды, сравнимые по зрелищности с **Uncharted**.

Но сказать наверняка, каким получится сиквел, пока нельзя. За два часа новая Tomb Raider выдает инструменты и только очерчивает правила игры, но при этом она не держит игрока за дурачка и редко подсказывает. С одной стороны, это круто, а с другой – получается ситуация как с **Another World**: кино вроде как уже давно закончилось и нужно действовать, а ты все никак не можешь прийти в себя.

Однако: если Uncharted был и остается линейным приключением, то в Tomb Raider параллельно стараются экспериментировать с формой, и это интригует. Интересно, к чему подход приведет, скажем, в третьем условном выпуске. ■

NEED FOR SPEED

ПЯТЬ ЧАСОВ ЖАЖДЫ СКОРОСТИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

«Как прокачать тачку», способ главного дизайнера **Need for Speed** Крэйга Салливана. Покупаем за пять тысяч евро Golf GT и за дополнительные триста тысяч делаем из нее безупречный автомобиль – без цыганских изысков вроде бильярдного стола в кузове и диско-шара в салоне, зато со сделанными на заказ деталями. От прежней GT остается одно название, и теперь это с первой и до последней гайки ваша собственная машина, имеющая идеальную управляемость и мощь, – нечто более ценное, чем триста и еще пять тысяч евро.

ПРОТИВОПОСТАВЛЕНИЕ

Это идет вразрез с философией прошлого выпуска, **Need for Speed: Rivals**. Та очень правильно вводила в курс дела, и у нее была явно выраженная центральная механика: копы перехватывают лихачей, а преступники уходят от сил правопорядка, зарабатывают очки и стараются продержаться до следующей контрольной точки. Почти **Dark Souls**: успел набрать кучу очков, но не справился с полицией – готовься потерять прогресс.

Но на чем именно вы там катаетесь – дело десятое. Машины в Rivals сменялись одна за другой и были скорее инструментом для выполнения все более непростых заданий. Перезапуск же серии отходит от этой схемы и возвращается к традиционным ценностям. Хорошо, конечно, когда от гонок ничто не отвлекает, но возможность по полчаса выбирать правильный спойлер и расцветку машины – отдельное удовольствие.

НОВАЯ КУЛЬТУРА

Аудитория без намеков сообразила, что перед нами реинкарнация **Underground**: напоминающий Лос-Анджелес город, время суток – перед рассветом, часто льет дождь, а уличные гонки возведены в статус культа. Однако гоночная сцена немного отличается от того, что мы видели в фильме «Форсаж».

У современной автомобильной сцены есть свои лица, кумиры и площадки (одна из самых популярных – speedhunters.com). **Ghost** пригласила известных гонщиков и автолюбителей, привлекла к разработке настоящие фирмы по изготовлению дополнительных запчастей и вообще внимательно изучила, чем живет автомобильная культура.

Благодаря этому Need for Speed воспринимается... естественно. В Most Wanted фразы вроде «You'll need cars... Lots of cars» под Butterflies and Hurricanes, возможно, звучат эпически, но почему-то здорово смущают. Та же история и с Rivals – про ветер

ПРЕВЬЮ ПОКАЗЫВАЛИ НА PS4, детализация там не такая высокая, как на скриншоте, но выглядит все прилично

НА PORSCHE не всегда получается поставить новые косметические детали, но машина и без них выглядит безмерно круто

НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО В ВЕНТУРА-БЭЙ ВСЕГДА ТЕМНО и дожди, мокрый асфальт никак не влияет на поведение машины на дороге

в волосах, свободу и закон там говорят предельно постно и серьезно.

В перезапуске Ghost решила отойти от сказки про «ты должен стать лучшим и жить скоростью» и поведать нам историю о друзьях-гонщиках посредством видеовставок в стиле Command & Conquer: с живыми актерами и, более того, с современными иконами автомобильной сцены. Эксцентричный любитель запредельных скоростей и Porsche британец Магнус Уокер не играет вымышленного и идеального Магнуса – он такой и есть в жизни. С другими звездами так же: имя Кена Блока можно пробить по YouTube и посмотреть, как он ездит.

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Структурно Вентура-Бэй отличается от округа Рэдвью из Rivals: тут, конечно, нашлось место и серпантинам, и холмам, но основную часть карты занимает город и скоростные магистрали. По городу разбросаны контрольные точки с заездами, открывающиеся последовательно, по мере роста репутации. Последнюю вы зарабатываете за скоростное вождение, езду на индивидуально откалиброванном авто, техничные дрифты и нарушение закона.

Гонки отличаются по составу автомобилей – начальные можно пройти на чем угодно, но для более серьезных заездов все же потребуется улучшить или даже заменить машину. Хотя заезды, где важен контролируемый занос, можно пройти на относительно дешевой и нехитрой Toyota Sprinter, показав всем, что эту машину не зря демонстрировали в Initial D.

Вообще, главное, что берет за душу в новом Need for Speed, – это возможность настроить управление под себя. В разных играх управление время от времени менялось, где-то машины сильно уводило в занос, где-то надо было аккуратно сбавлять скорость на поворотах. Оттого в каждой NFS приходилось до некоторой степени переучиваться и мириться с местными особенностями.

В новом выпуске управление настраивается достаточно дотошно – изменением давления в колесах и тонкой калибровкой деталей. Я стремился к тому, чтобы процесс вождения в итоге вызывал в памяти серию Ridge Racer – а там, на мой взгляд, было важнее не столько обогнать машинку, сколько ловко и стильно вписаться в серию поворотов. Но впечатления – штука индивидуальная, кто-то может предпочесть хорошее сцепление с дорогой. В любом случае испытания с контролируемым заносом требуют вникать в механику и экспериментировать.

Отдельным пунктом идет тюнинг машины, и тут все дежурно. Вариаций настроек много, и, когда меняешь машину, приходится долго и мучительно прикручивать новый комплект улучшений. Быстрое меню из Most Wanted здесь не работало бы: к каждой машине прилагается целый список разных деталей.

Чуть иначе работает визуальная настройка: антикрылья, боковые детали, бамперы и капоты здесь чаще всего соответствуют реальным образцам, и если для отдельно взятой машины не делали дополнительные детали, то и подправить можно будет не так уж много.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Доступ к некоторым запчастям открывается после того, как игрок выполнит сюжетные заезды. Устроены они странновато: игра не слишком ругает за провал гонки и даже продвигает по сюжету, но в один прекрасный момент показывает зубы и отправляет на сложный заезд без права на ошибку – либо приходите первым, либо бьетесь головой о стенку. Далее вы пробуете по десять раз, постепенно перестраиваете машину так, чтобы у нее было идеальное управление, – и только после этого появляются хоть какие-то шансы на победу.

Некоторых игроков это будет раздражать, но такой серьезный скачок сложности заставляет по-другому взглянуть на игровые механики, вдумчиво их изучить и не глотать игру не жуя.

Очень странно в Вентура-Бэй действует полиция: можно быть злостным нарушителем, но нигде не столкнуться с копами. Оказывается, те обитают исключительно в районах с неблагополучной обстановкой и привыкли брать только неторопливых преступников. Даже двухминутную погоню устроить нелегко – приходится ехать медленно и аккуратно, а не то служитель закона не впишется в поворот и десять секунд будет исправлять положение.

■■■

По словам Салливана, игра сейчас готова где-то на 70% и досадные глюки вроде вялой полиции будут чинить. Другое дело, что привыкшие к прошлым выпускам игроки могут не понять медленного старта. В новую Need for Speed нужно вникать, поэтому с ходу вы восторга от нее можете и не ощутить. ■

STAR WARS BATTLEFRONT

ЗАДУШИ В СЕБЕ ВЕЙДЕРА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Чтобы добиться правдоподобной картинки, **DICE** используют для **Star Wars Battlefront** фотограмметрию: снимают объекты и переносят их в виртуальное пространство со всеми деталями.

Говорят, в США есть безразмерный павильон с бутафорией, напоминающий огромный склад всякой всячины из фильма про Индиану Джонса. Каждый бластер бережно воссоздан, каждая царапинка на шлеме штурмовика аккуратно сохранена. Детали пейзажей снимали уже в других местах, но будьте уверены – всякая скала и всякий камешек под ногами где-то существуют на самом деле.

У фотореалистичной графики есть один серьезный недостаток: локации получаются словно остановившимися во времени – как декорации. **The Vanishing of Ethan Carter** поражала производившими зловещее впечатление мертвыми восточноевропейскими пейзажами, и, по словам разработчиков, применение фотограмметрии было художественным инструментом. По их задумке, игрок должен поверить, что находится в настоящем мире, и сосредоточиться на истории.

Battlefront даже прикидываться не нужно – это игра по киновселенной, музей, в котором вам разрешают порулить X-Wing или вручают бластер и дают пострелять в других посетителей. У меня было три часа в офисе DICE, чтобы оценить три режима игры, и как раз стрельба-то меня приятно удивила.

AT-ST можно сбивать ракетами, но проще выпустить против него двух-трех злых снайперов

ГРОЗА ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Про Battlefront часто пишут, что он слишком прост и, по сравнению с **Battlefield**, позволяет допускать во время игры ошибки. Мол, постреляю из всего, что подвернется под руку, а потом вцеплюсь вейдеровской хваткой в пакостных повстанцев. С виду все именно так, но Battlefront куда интереснее, чем кажется.

В силу некоторых причин бластеры будущего здесь стреляют не слишком точно (а вы думаете, почему штурмовики постоянно промахиваются?), и время жизни игрока в перестрелке увеличивается, обеспечивая возможность для маневра или ответной реакции.

Кроме того, благодаря внутренней логике Star Wars у вас получается хорошо считывать ситуацию на поле боя. По неимоверно огромным лучам легко понять, кто, откуда и в кого стреляет, у вооружения почти не бывает ограничения на использование, и все, что остается игроку, – думать, как перехитрить противника. Он ведь тоже не дурак и прекрасно знает, как заходить с фланга и куда запустить термальный детонатор.

В игре есть система способностей, оформленных в виде модных нынче карт, но в бой можно взять только три. Работает все это не совсем так, как в Titanfall: там карты идут как дополнение, дают усиливающий эффект и быстро заканчиваются – нельзя все время бегать с улучшенной версией оружия или постоянно активным радаром.

В Battlefront карты бесконечные и на них повешены активные навыки и некоторое оружие, требующее времени на перезарядку, как способности в MMO и гранаты в **Destiny**, но куда меньше, чем мы привыкли. Термальный детонатор стреляет раз в пятнадцать секунд, снайперка – раз в десять секунд и так далее.

КРАСНЫЕ ШТУРМОВИКИ в сингле намного крепче обычных, но такие же бестолковые

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ четко разграничено по дистанции и пушки повстанцев и штурмовиков немного отличаются

Именно поэтому способностями пользуешься часто, и это серьезно меняет стиль игры. Мне очень нравилось держать дистанцию, забираться на скалы или сугробы и снимать врагов поодиночке. Некоторые навыки в определенных режимах бесполезны. Например, ионное оружие действует только на технику – красные лучи бластеров превращаются в синие и начинают эффективно прожигать обшивку AT-ST.

Другие штуки раскрываются совсем с другой стороны. Снайперская винтовка на откате может и не убивать врага выстрелом в тело, но как-то зверски корежит здоровенные цели. При желании из нее можно сбить TIE Fighter и быть молодцом.

Что характерно, механика Battlefront прекрасно работает и в отрыве от серии Star Wars. Игра была бы интересной и без имперских штурмовиков, хотя поклонников ждет много приятных флэшбеков.

НЕСОКРУШИМАЯ ИМПЕРИЯ

И в первую очередь, конечно, битва за Хот – масштабный режим со вторжением здоровенных AT-AT на базу повстанцев из фильма «Империя наносит ответный удар». Ходуны медленно приближаются к последнему оплоту, а обороняющиеся должны удерживать пару точек, чтобы на AT-AT спикировали бомбардировщики и вывели из строя энергетические щиты. После этого в ходунов можно вливать весь огонь.

По первым впечатлениям, за Империю играть до смешного легко. AT-ST удобно раскладывают неопытных повстанцев, а на карте произвольно возникают бонусы, перебрасывающие вас в кабину огромной машины смерти или превращающие в Дарта Вейдера. Появляется герой с помпой, но уходит чаще всего с позором: мужчину в смешной маске легко разбирает на молекулы толпа злющих людей с бластерами.

Обороняющиеся должны координировать свои действия намного серьезней: если терять время и не отбивать точки, AT-AT доходят до цели достаточно уверенно, и может получиться как с матчами в Evolve, итог которых ясен уже на середине. С другой стороны, у повстанцев есть совершенно безумные бонусы вроде орбитальной атаки, которая может завалить махину одним залпом.

Тут еще важно понять, что вам больше нравится, поскольку масштабный режим со вторжением и техникой воспринимается по-разному. Мне он показался слишком беспорядочным: многовато всего, глаза разбегаются. Но приятно, что пехотинец на двух ногах – самостоятельная и достаточно убойная боевая единица, способная без особого труда свалить AT-ST. У меня получалось бегать даже без ракетницы и просто обстреливать технику из снайперки с неприлично внушительной дистанции.

Самым техничным мне показался режим Drop Zone, где нужно активно отвоевывать точки. Это матч 8x8 с время от времени меняющейся ситуацией на поле боя. Обычно нужно удерживать две точки из трех, а оборона происходит статично и немного предсказуемо. На Drop Zone всякий раз появляется только одна точка, куда сбегаются все. Отвоевали? Здорово, на карте появляется новое ключевое место.

Салласт с его рвами кажется плоским, но на самом деле дает кучу тактических возможностей. Можно устраивать засады или заходить на врага с фланга. Есть шанс, что оппоненты столпятся у одной точки и все разом подорвутся на термальном детонаторе. На коротких дистанциях очень пригодится бластер-пистолет. Хватаете реактивный ранец, делаете рывок и плавите противнику физиономию прямо в упор.

■■■

Пока что самой средненькой кажется одиночная часть игры. Режим, где повстанец отстреливается от волн штурмовиков, вышел вялым и нерепрезентативным. Сама идея с волнами недурна, и процесс наверняка разбавят дополнительными заданиями, как в одном из режимов **Titanfall**, где группа игроков обороняет энергетическое ядро от толп мобов.

Но сейчас штурмовики ведут себя слишком канонично, стреляя в белый свет как в копеечку, и почти все, что есть в режиме (шесть волн из пятнадцати), можно пройти врукопашную, фокус не получится только с ходунами AT-ST. Другое дело, что это лишь часть одиночного режима и позже волн и режимов сложности станет больше, но конкретно эта часть дарит не самые приятные впечатления. ■

ЖАНР Хоррор
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Frictional Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ Somagame.com

SOMA

МЫСЛИ О СМЕРТИ

ОЛЕГ ЧИМДЕ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Однажды **Frictional Games**, с Томасом Грипом во главе, изобрели целый поджанр – хоррор от первого лица, завязанный на взаимодействие с окружением: все двери нужно открывать собственными усилиями, вентили – вращать движениями мыши, а квестовые предметы – переносить не в инвентаре, а в руках.

Вскоре они поняли, что гораздо страшнее бывает, когда ты ничего не можешь противопоставить монстрам, и убрали оружие. Отныне нужно было прятаться. Эту моду подхватили многие, и теперь Steam полнится низкобюджетными хоррорами от начинающих разработчиков, пользующимися бесплатными лицензиями держателей движков, где все точно так же.

Что делают Frictional Games? Они делают **SOMA** – совершенно не страшную в привычном смысле игру, игнорирующую все достижения своих создателей. Впрочем, если вы пролистаете рецензию до конца и посмотрите на оценку, то поймете – эта трагичная история закончилась хорошо.

ОБЫЧНЫЙ КАНАДСКИЙ ПАРЕНЬ САЙМОН проходит сканирование мозга, а затем просыпается спустя сотню лет на подводной станции. Представьте себя на его месте

ТРАНСМИГРАЦИЯ САЙМОНА ДЖАРРЕТА

Вы когда-нибудь думали о смерти? Нет, не о самоубийстве, боже упаси, а о самой сути смерти, о том, что будет потом. Умереть – это не ногу сломать или сердечный приступ перенести. Умереть – это превратится в полное ничто, перестать мыслить, чувствовать и осознавать самого себя. Словами смерть описать невозможно, представить в общем-то тоже. Человеческий мозг просто не может создать мысленную модель, из которой он исключен. Закройте глаза. Представьте, что вас нет. Не получилось, я знаю.

Все мы мечтаем о клонировании, переселении разума в новые тела и о телепортации. Но дело в том, что все это – сродни смерти.

Может показаться, что **SOMA** – о конце света, о симбиозе органики и механики, о свихнувшемся искусственном интеллекте, о выживании человечества, наконец. Но на самом деле нет, она – о смерти. Обычно в массовом искусстве этой темы стараются избегать: слишком сложная, слишком спорная.

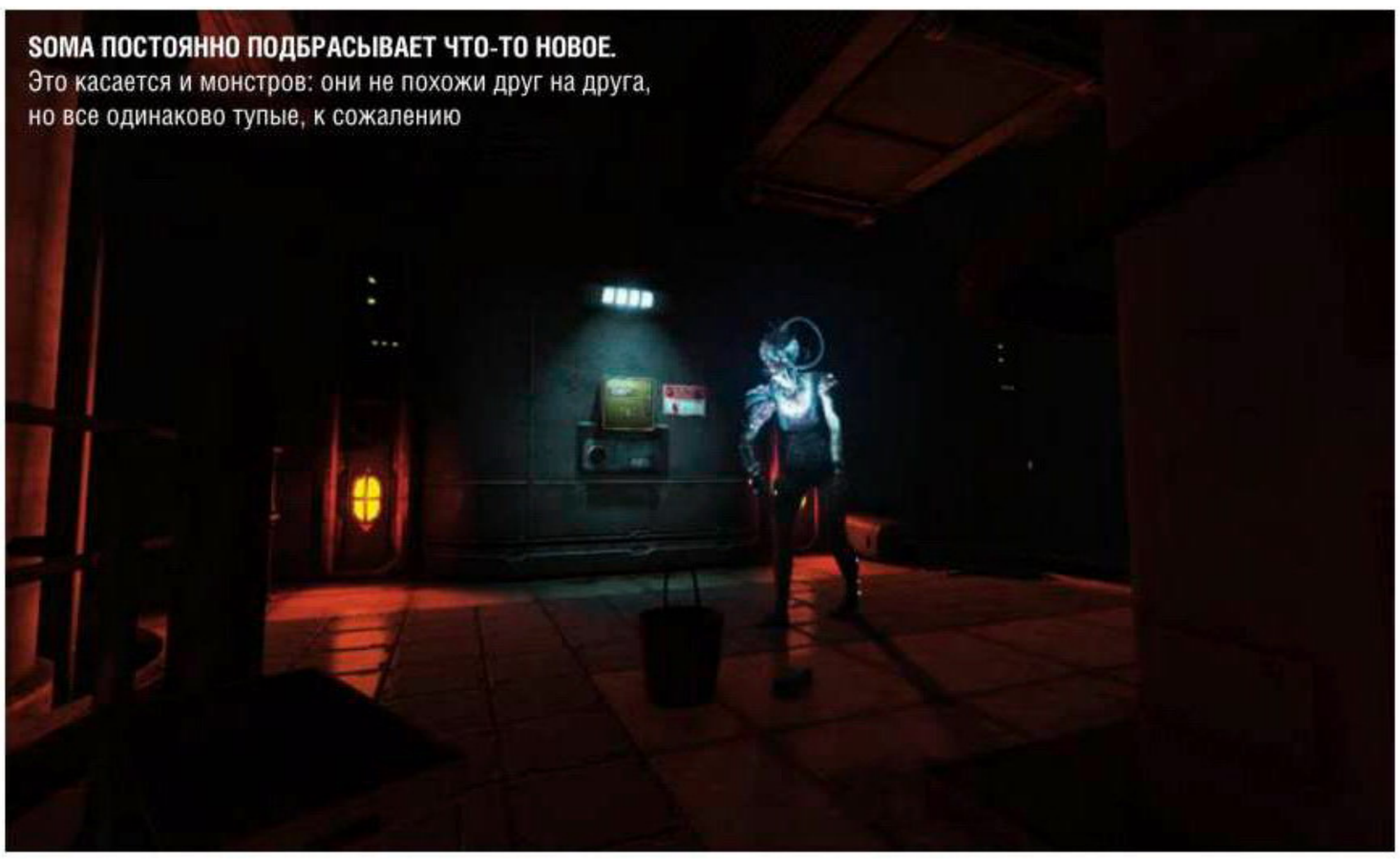
Что, если человечество окажется на грани уничтожения и последний шанс выжить будет отсканировать свой разум и отправить его в механическое тело? Останетесь ли вы при этом самим собой, учитывая, что старое тело продолжит жить? Герой **SOMA**, Саймон Джаррет, задается этим вопросом, но Frictional Games не дают ему ответов. Их попросту нет.

Но что будет, если, например, прямо после сканирования покончить с собой? По идее, ваше существование будет непрерывным, ведь, когда вы ложитесь спать, ваш разум отключается, что, по сути, равносильно смерти. Однако при этом вы просыпаетесь собой – та же логика. Одна из тех вещей, которые мы не можем осознать, но при этом она исправно работает.

В массовом искусстве этой темой задавались многие. Телепортация, например,в **Star Trek**, работает по тому же принципу: вы становитесь в телепортатор, а тот расщепляет вас на мельчайшие частицы и запоминает структуру строения тела. Затем, на другом конце, другой телепортатор собирает вас из частиц по полученной модели. Вы остались собой, но при этом сначала умерли, а затем были заново рождены. Было

УЧЕНАЯ ДАМА КЭТРИН ЧУН, скопировавшая свой разум в виртуальность, относится к трансмиграции совершенно нормально. Уму непостижимо, как она до сих пор не сошла с ума

В СТЫЧКАХ С МОНСТРАМИ обычно даются две попытки. Со второй биомеханическое чудовище вас убьет. Чтобы этого не произошло, суйте руку вот в такие милые светящиеся отверстия



SOMA ПОСТОЯННО ПОДБРАСЫВАЕТ ЧТО-ТО НОВОЕ.
Это касается и монстров: они не похожи друг на друга, но все одинаково тупые, к сожалению

переселение разума и в недавней **Cradle**. Но только SOMA ставит под вопрос само ощущение бытия.

Да, вы, должно быть, хотите получить ответ на вопрос: «Страшно ли в SOMA?» Ответ: да. Страшно до смерти.

КАРФАГЕН ДОЛЖЕН БЫТЬ РАЗРУШЕН

Frictional Games, в сущности, ставят на то же, на что и The Chinese Room в **Amnesia: A Machine for Pigs**. В потрясающих декорациях они разыгрывают не обычный хоррор со скримерами, но всамделишный интеллектуальный ужас.

Все, что было достигнуто ранее в жанре, сожжено и развеяно: монстры не выскакивают из-за углов и не падают с потолка, у них нет продвинутого интеллекта, да и прятаться от них в шкафчиках и под кроватями не нужно. Страшно здесь не от сиюминутных «пугалок», но от картины, которую рисует ваш разум.

Не игра вас пугает. Вы сами себя пугаете, пытаясь примерить ситуацию, в которой очутился Саймон Джаррет, на себя, а **SOMA** лишь заставляет вас думать и размышлять. И нам еще предстоит узнать – то ли это будущее жанра хорроров, то ли полный, бесповоротный тупик.

Даже сюжет здесь нарочито спокойный и плавный: никаких неожиданных развязок и переломных моментов, никакой глубокой интриги – вы просто идете через все станции подводного комплекса Pathos-II и постепенно опускаетесь на самое дно, в прямом и переносном смысле. Есть и моральный выбор, но – главная находка! – он вообще ни на что не влияет в самой игре. Только на картину в вашей голове, на восприятие действительности. Убить или не убить? Вот в чем вопрос.

Возможно, Томас Грип ввел такие радикальные изменения не вовремя: сейчас даже самые скверные, одноклеточные хорроры в Early Access собирают исключительно положительные отзывы, хотя не предлагают ничего, кроме зауми в диалогах и скримеров из-за каждого унитаза. Возможно, аудитория просто не готова испытывать интеллектуальный ужас, ибо привыкла к обычному, заурядному, и разучилась размышлять.

Впрочем, одно другому не мешает: интеллектуальный ужас можно разыграть и не в таких комнатных условиях, как в **SOMA**. Скримеры – отличный художественный прием, если уметь им пользоваться. Умные монстры наподобие Чужого из **Alien: Isolation** тоже не помешали бы, а лишь преумножили бы страх. В общий зачет пошли бы и игры с реальностью, как в какой-нибудь **P.T.**

Для истории на такую богатую тему **SOMA** исключительно бедна. Она не будет играть с вашей фантазией, подбрасывая туманные образы, не будет давить на вашу самость, пытаясь выбить из колеи. Черт подери, да тут даже книги вымышленные!

■■■

Грамотно спланировав игру, можно было бы добиться более внушительных успехов. Зато вместо зашкаливающих эмоций вы будете время от времени испытывать скуку: неоправданно долго ходить по океанскому дну, глядя на рыб, смотреть бесполезные флэшбеки и долго искать нужный путь, потому что карты здесь нет. Местные монстры не смогут вас напугать, потому что, даже умерев, вы ничего не потеряете. И вот парадокс: в игре, культивирующей ваш страх смерти, сама смерть совершенно не страшна. ■

ПОРАДОВАЛО:
– смелая тематика;
– экспериментальная подача;
– интеллектуальный хоррор;
– потрясающее звуковое сопровождение и отличный дизайн.

ОГОРЧИЛО:
– почти что «симулятор ходьбы»;
– недостаточно смелая концовка;
– провалы в режиссуре игры;
– нестрашная – в привычном понимании.

ДОЖДАЛИСЬ?
Подобно своему герою, Frictional Games будто перемещаются в далекое будущее, где люди любят играть в умные и смелые хорроры, а не беззубые поделки в Early Access. В хорроры, которые не пугают прямо, но культивируют страх внутри разума. Еще не прорыв, но уже близко.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО В КАЖДЫЙ ДОМ

КАК В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ ОПИСЫВАЮТ БУНТ МАШИН

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Удивительных новостей электроники стало в последнее время так много, что относиться к прогрессу иначе чем с легкой паранойей наверняка уже не у всех получается. Вот в Японии роботы встречают гостей отеля. Вот в Конго андроиды успешно регулируют дорожное движение. Вот в Штатах шестифутовый робот-гуманоид покинул лабораторию, чтоб спокойно погулять по окрестным лесам… И даже известный российский оператор сотовой связи принял недавно на работу машину разработки «Сколково», объяснив свое решение относительной дешевизной (в среднем всего полмиллиона рублей) и практичностью такого помощника.

Меж тем легко заметить, что, прогнозируя мрачное будущее, в котором роботы жестко узурпируют власть, мы часто вспоминаем классику фантастики, те же книги Азимова, но почти игнорируем современные произведения. «Игромания» предлагает вам подборку художественных историй о цифровой антиутопии, вышедших в последние годы, — от фильмов и видеоигр до книг и комиксов.

ЦИФРОВАЯ КРОВЬ

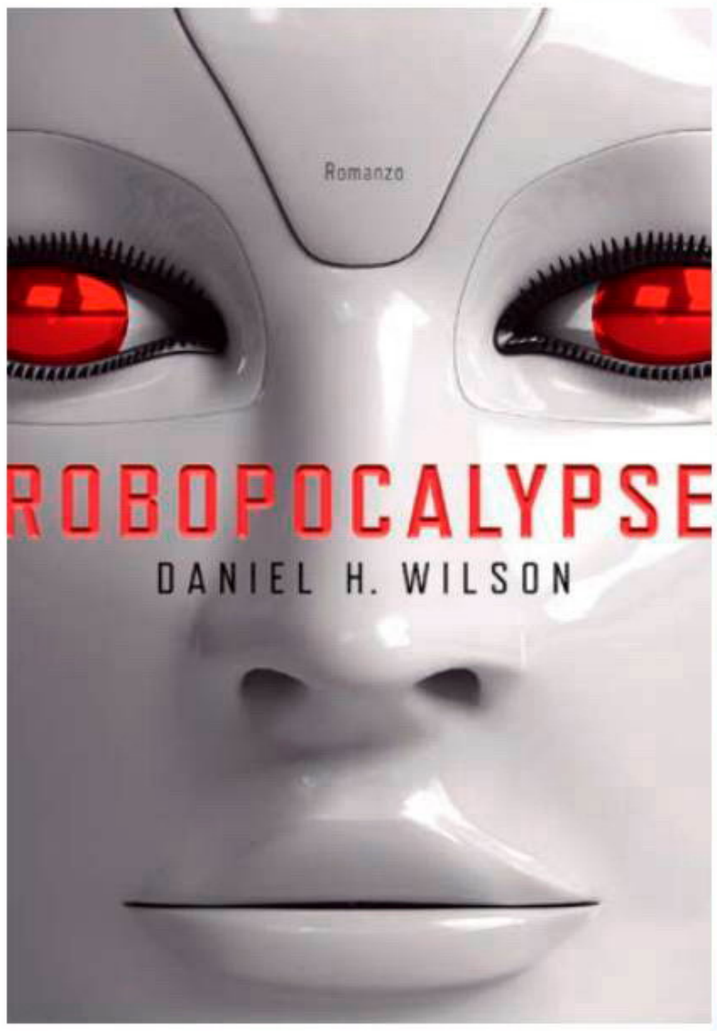
Шесть лет назад дальновидные люди из DreamWorks Studios приобрели права на экранизацию книги Дэниела Уилсона «Роботы апокалипсиса» — потенциального бестселлера (вышел роман лишь в 2011-м) про бунт электрических тварей. Постепенно проект привлек выдающихся людей: режиссерское место занял Стивен Спилберг, сценарием занялся Дрю Годдард («Монстро», «Хижина в лесу»), а на главную женскую роль назначили Энн Хэтэуэй. К настоящему моменту кино уже свернули (не в последнюю очередь из-за амбиций Спилберга, затеявшего слишком дорогой продукт), но фанаты твердят, что съемки еще впереди, — видимо, масштаб затеи заставляет верить.

Хотя не меньше режиссера интересен тут первоисточник, который высоко оценили мировая пресса и Стивен Кинг, а видный фантаст Линкольн Чайлд назвал «Азимовым эпохи «Терминатора». В романе Уилсон описывает эпизоды войны, затеянной искусственным интеллектом по имени Архос — кровожадным предводителем всех машин на Земле. По сюжету, в распоряжение одного из выживших людей попадает любопытная информация об очевидцах апокалипсиса (от видео с камер наблюдения до телефонных разговоров и документов), и с ее помощью ветеран составляет для нас хронику прошедшей бойни — по-нацистски жестокого бунта роботов.

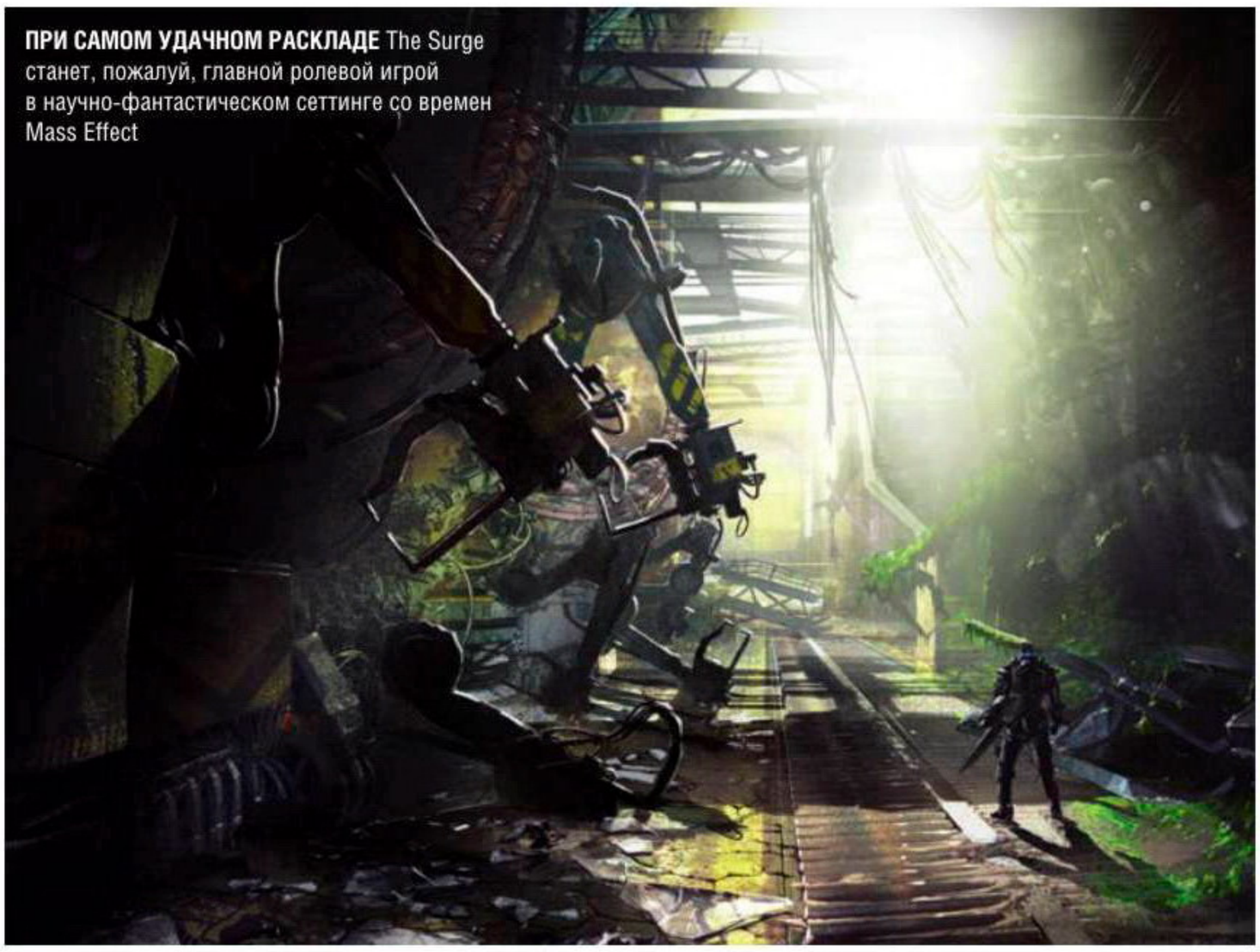
Знатоки тематической литературы предъявляют к триллеру ряд претензий. Дескать, персонажи плоские, структура странная, с наукой Уилсон совершенно не дружит, зато умеет ловко воровать идеи из классики жанра в духе «Терминатора». При этом в романе есть фактура, есть ритм и нервы; в каком-то смысле подобных историй про роботов и правда не появлялось едва ли не со времен Азимова. В кино мы такого тоже давно не видели (снимать фантастику подобного уровня умельцев мало), и именно поэтому, видимо, люди молятся сегодня на несуществующий фильм Спилберга.

СМЕРТЬ НА БАТАРЕЙКАХ

Зато в секторе малобюджетного кино, где о коммерческих рисках будто бы мало кто слышал, а нехватку ресурсов наивно пытаются искупать амбициями, сюжеты про изнанку технократии выходят весьма активно. Речь, по большому счету, о не самой бездарной фантастике — например, триллерах «Восстание машин» Кристофера Хаттона и «Восстание андроидов» Эндрю Беллвара, в которых роботы однажды резко перестали быть слугами. В первом фильме андроиды — белоснежные, умные и симметричные, как продукция Apple, — добросовестно служат обществу (играют с детьми в футбол, работают в полиции), а после начинают убивать людей, безучастно сверкая при этом большим красным глазом. Постер

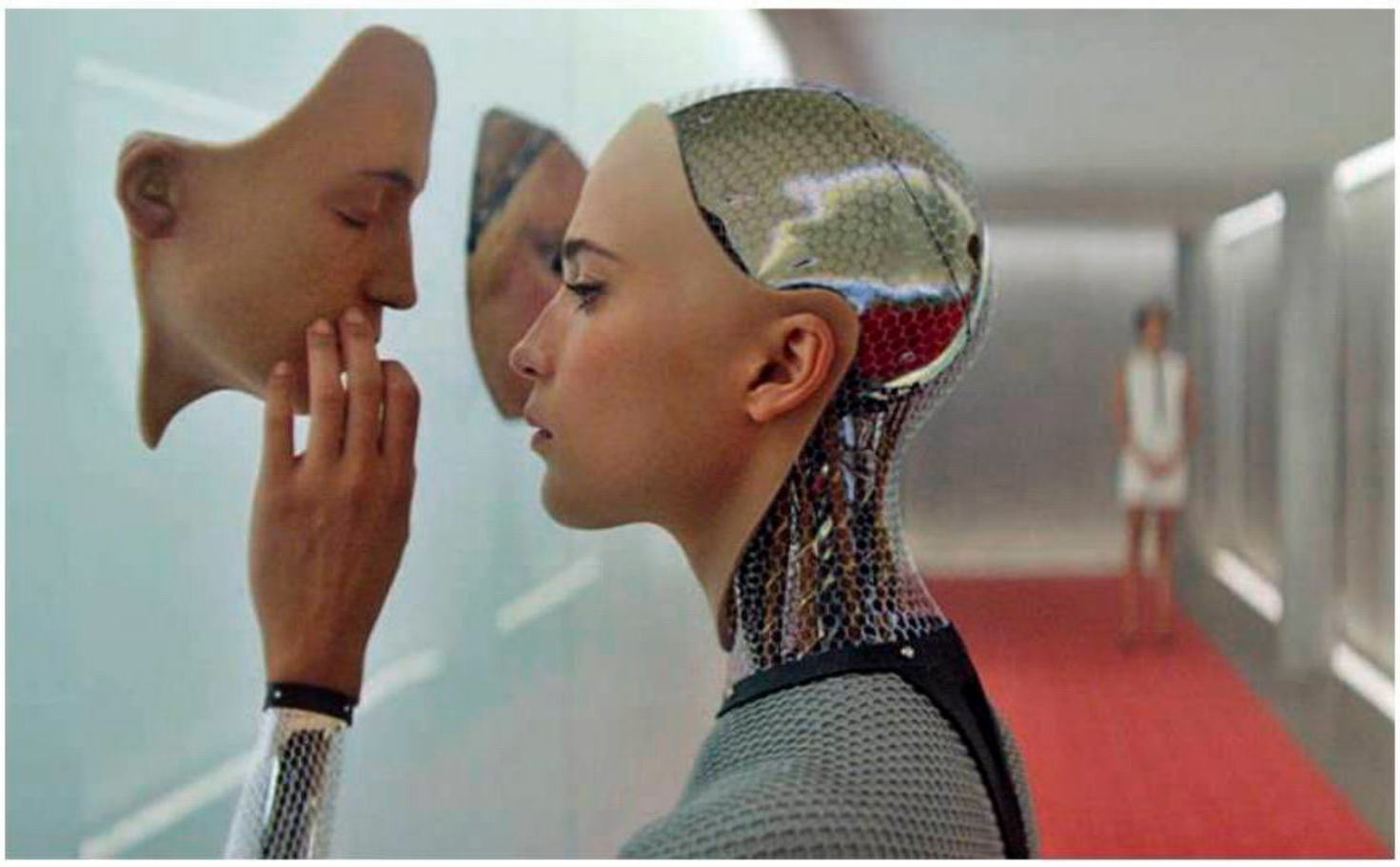


В СВОЕ ВРЕМЯ ДЭНИЕЛ УИЛСОН получил степень доктора наук в области робототехники, а сейчас помимо написания книг редактирует журнал «Популярная механика»



ПРИ САМОМ УДАЧНОМ РАСКЛАДЕ The Surge станет, пожалуй, главной ролевой игрой в научно-фантастическом сеттинге со времен Mass Effect

THE NEW 52: FUTURES END трудно назвать классической фантастикой про киборгов, местами это едва ли не хоррор с супергероями, но виновата здесь во всем так или иначе машина



ФИЛЬМ ГАРЛЕНДА стал одним из самых ярких режиссерских дебютов последнего времени

картины представляет нам апокалипсис масштаба «Войны миров», хотя на самом деле исполнен фильм куда скромнее. Другое дело, что изображение кровавого бунта в условиях отсутствия лишних денег выглядит по-своему обаятельно.

Тем более что бывает куда хуже, о чем нам сообщает «Восстание андроидов» — кино крайне невнятное и неряшливое, хотя и с большим размахом: роботы тут обретают самосознание на другой планете. По замыслу автора, в середине третьего тысячелетия люди научились использовать разумную электронику для освоения новых земель, а электроника научилась чинить друг друга и убивать людей. Классическая злая ирония из фантастики про апокалипсис, ведущая к массовым жертвам.

В свою очередь, британцу Алексу Гарленду, сценаристу «Пекла» и обаятельной игры **Enslaved: Odyssey to the West**, за 15 миллионов удалось снять не в пример более изобретательный триллер «Из машины». Молодой программист назначен эксцентричным начальником на роль человека, которому предстоит прямо в его доме устроить андроиду по имени Ава тест Тьюринга — проверку того, может ли машина мыслить. Постепенно между тестером и подопытной возникает романтическая связь, сюжетные роли героев порядком размываются и обстановка становится зловещей.

За счет метко расставленных акцентов (автор не кичится масштабом, а развивает цепкую камерную историю ровно на трех характерах) кино вышло одним из главных зрелищ этого года. И хотя тему неестественной близости между человеком и машиной не так давно отработал Спайк Джонс в мелодраме «Она», «Из машины» смотрится свежо и волнительно, в том числе потому, что больше на тему этого текста, нежели о любовных приключениях. Но тут уже начинаются спойлеры.

■■■

В отдельных супергеройских историях машины также ощутимо угрожают планете. Этой теме, к примеру, посвящен X-Men: Days of Future Past, где роботы правительственной программы «Стражи», созданные для охоты на мутантов, взбунтовались и принялись кидаться на всех подряд. Сам комикс вышел еще в 1980-е, но сюжет сейчас как раз на слуху — год назад появилась его одноименная экранизация от Брайана Сингера. А вот The New 52: Futures End компании DC — вещь еще совсем свежая, закончилась весной 2015-го. Здесь в будущем искусственный интеллект по имени Братское Око превращает героев в полукиборгов, собирая себе таким образом мощную армию. Схема без малого в духе суперкомпьютера «Скайнет», разве что выглядит все чуть страшнее, нежели в кино у Кэмерона, — с отрубанием рук непокорным и грубым вживлением людей друг в друга.

Что же касается видеоигр, то здесь, кроме **SOMA** и самого очевидного примера в виде **Binary Domain** (мы как раз писали об этом шутере Sega в августовском номере, вспоминая современные игры про киберпанк), любопытна предстоящая **The Surge** (2017), где роботы фактически захватят рынок труда, вытеснив людей с рабочих мест. Едва ли мифология выйдет у авторов сильно необычной, но, как видно из примеров выше, для хорошей фантастики не всегда важны новации, достаточно талантливо отработать классический материал. А уж со сколько-нибудь яркими идеями (см. тех же «Роботов апокалипсиса» и «Из машины») затеряться сегодня в жанре и вовсе будет проблемой. ■

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core, 2.4 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core, 3.4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Жанр Тактическая стратегия
Издатель и разработчик 5 Lives Studios
Мультиплеер Нет
Платформа PC
Сайт игры Satellitereign.com

SATELLITE REIGN

СЛЕПОЙ РАСЧЕТ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Хакер в респираторе, с винтовкой, пистолетом «Узи» и дроном огневой поддержки, в считанные секунды взломом обеспечивает себе доступ на территорию банка. Обходит камеру наблюдения и двух патрульных, нервно скользит вдоль стенки. Поднимается на лифте к терминалу, снова колдует над блоком управления, и прожекторы всех ближайших камер гаснут.

Затем он почти беспрепятственно проникает в банк, откуда выходит с заметно пополненным счетом. Выбирается не самым очевидным путем – по узкой лестнице, выводящей в тесный неуютный закоулок, где, впрочем, тоже приходится повозиться с защитной электроникой. Уже оказавшись в относительной безопасности, герой решает обеспечить себе приятный бонус и взламывает банкомат.

Изначально ограбление предполагало участие солдат трех других специализаций – столь же умелых, хорошо оснащенных и выносливых. Но в итоге они так и ждали коллегу снаружи. Это был тот редкий случай, когда в **Satellite Reign** все шло гладко и не понадобился ни единый выстрел.

ЗАКОНЫ КИБЕРЭТИКИ

В сценарном и эстетическом плане Satellite Reign оперирует исключительно знакомыми образами. Четверка обезличенных солдат-клонов, как в **Syndicate**. Взаимодополняющие специализации героев, словно речь идет о **Commandos**. Дождливая неоновая антиутопия из классики киберпанка.

Сюжет – история корпоративной войны без особых затей: одна компания пытается ослабить городских монополистов Dracogenics, не гнушаясь грязных методов. Да и саундтрек – в меру спокойные, в меру тревожные электронные мелодии – здесь такой, что его легко можно не заметить; по крайней мере, доиграв, вы его вряд ли припомните.

Но безыскусной и незатейливой Satellite Reign назвать сложно. Это не **Shadowrun Returns** с ее замысловатой мифологией, но по меньшей мере декорации здесь любопытные. Город напоминает лабиринт из окутанных дымкой кварталов, широких, футуристического вида улиц и обнесенных массивными заборами зон, подконтрольных Dracogenics.

Мир статичный, пешеходы и транспорт бесцельно перемещаются туда-сюда, и даже жутковатая реклама на огромных настенных экранах не слишком оживляет пейзаж. Но как интерактивный музей киберпанка игра имеет свое обаяние: вся немаленькая карта смоделирована довольно подробно, а стоит, например, ненадолго оставить в покое управление, как изометрическая камера в плавном движении выдаст кадры, достойные «Бегущего по лезвию» или «Особого мнения».

Кажется, что авторы сознательно свели все к воссозданию жанровых штампов – в заданных ими условиях игроку проще сосредоточиться на механике. Почти с самой завязки перед вами открыта «песочница», где никто и ничего за вас не решает. Выбирать приходится и порядок выполнения миссий (в рабочей почте может одновременно висеть с десяток поручений), и оснащение членов отряда, и то, как именно действовать в рамках каждой операции. Задания, как и сценарий, подчеркнуто простые: украсть, убить, подкупить, взломать, и так далее. Другое дело, что в процессе самих диверсий корректировать исходные планы предстоит по многу раз.

ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

С организацией группы все просто: есть солдат, разведчик, хакер и боец поддержки; у каждого есть комплект оружия (покупать можно у специальных точек), каждый умеет развивать свои навыки и модифицировать себя с помощью имплантатов. Аугментаций поначалу мало, но со временем вы сможете купить хоть механические ноги, хоть внутричерепную систему подавления помех, хоть биочип, позволяющий взламывать вражьих дронов. Простор для экспериментов огромный.

Но и в традиционном арсенале хватает ярких образцов – вроде плазменного револьвера и лазерного пистолета-пуле-

МОМЕНТ ДЛЯ ВЗЛОМА нужно выбирать тщательно, иначе вы быстро кому-нибудь попадетесь

ГРАЖДАНСКИЕ относятся к вам равнодушно, но одним выстрелом можно посеять в округе панику

мета, способного с легкостью пробивать щиты. Прототипы оружия команда получает по итогам миссий либо приобретает на черном рынке (как имплантаты и снаряжение), и их лучше немедленно отправлять на исследование и производство – одна и та же пушка в ходе операции вполне может понадобиться сразу нескольким участникам группы.

За подготовительной частью почти сразу следует решение дел. На улицах интересного мало (проще всего использовать быстрое перемещение по карте), а вот в огороженных металлическими заборами зонах, куда нас посылают почти в каждом задании, всегда можно чем-то разжиться или хотя бы серьезно насолить конкурентам.

Пример из вступления – лишь один из сотни вариантов развития событий. Иногда вы громко врываетесь к Dracogenics, эффектно обстреливаете камеры, выпускаете дрона и под шквальным огнем несетесь к цели, теряя бойцов одного за другим. Иногда стараетесь действовать тихо, но спустя десять секунд все идет наперекосяк: вас замечает патруль, вы начинаете петлять среди лестниц и ящиков и судорожно прикидывать пути отхода.

Бывает и так, что ваш отряд непостижимым образом приманивает целую армию врагов, которые не отвязываются от вас и после отступления, и сбрасывать хвост приходится почти как в **GTA** – путем замысловатых маневров на городских улицах.

На динамику работает буквально все – от отсутствия тактической паузы до невозможности сохранять игру на вражеских зонах и продуманной архитектуры локаций, предполагающей активный поиск решений. Напряжения в каждом плановом налете (например, на полицейский штаб) больше, чем в кино Майкла Манна: никогда не знаешь, какими средствами и жертвами удастся обойтись в этот раз.

Правда, время от времени попытки действовать тактически спотыкаются об ИИ. Враги порой смотрят на ваш отряд в упор и стесняются выстрелить. А сами герои нередко упираются в препятствия и не всегда предсказуемо реагируют на команды. Хотя дело тут еще и в интерфейсе, который с развитием отряда становится несколько громоздким: быстро ориентироваться во второстепенных меню выбора оружия и значках способностей каждого клона удается не всегда.

■■■

По итогам кампании на Kickstarter **5 Lives Studios** (куда входит часть создателей культовой Syndicate) удалось собрать чуть больше 700 тысяч долларов. Для сравнения: авторы Shadowrun Returns получили без малого два миллиона.

Скромный бюджет заметен: все, что выходит за пределы геймплейной механики, сделано симпатично, но просто. Однако на этой самой механике талантливым разработчикам удалось выстроить приключение с сильной драматургией, где непредсказуемость и вариативность сполна компенсируют все, включая активное цитирование кучи видеоигр при отсутствии собственных находок.

Да и вообще жанр тактических стратегий не настолько богат на проекты, чтобы игнорировать Satellite Reign – один из маленьких сюрпризов этого года. ■

ПОРАДОВАЛО
– самый настоящий музей киберпанка;
– разнообразные игровые ситуации во время миссий.

ОГОРЧИЛО
– искусственный интеллект не всегда радует;
– не самый удобный интерфейс.

ДОЖДАЛИСЬ?
Киберпанк-приключение по новым правилам: мощный сценарий, ярких героев и прочие принятые в жанре вещи здесь полноценно заменяет глубокий, выверенный геймплей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

ЖАНР Ролевая игра, текстовое приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Failbetter Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ www.failbettergames.com/sunless

SUNLESS SEA

ПЯТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК НА НЕПРОШТАМПОВАННЫЙ ЯЩИК ДУШ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Celeron 2 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Dual Core 2,4 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

В 1861 году королева Виктория продала столицу Британской империи подземному миру в обмен на жизнь своего ненаглядного принца Альберта. Летучие мыши унесли Лондон под землю, и его жители больше уже никогда не видели солнца.

Подземное царство — мир удивительный. Истории здесь ценятся превыше денег, а люди не умирают от старости, но начинают гнить заживо, обматываются бинтами и отправляются в особые колонии-склепы. По улицам ходят странные создания, от големов до осьминогов, а до ада можно добраться на поезде.

История альтернативного Лондона началась в текстовой ролевке **Fallen London**.

Sunless Sea — про все то, что за его пределами.

САКРАЛЬНЫЕ ЯДРОБУСЫ ДЛЯ ОТВАЖНЫХ ГЕРОЕВ

Самое замечательное в Sunless Sea — это моменты открытий, когда вы впервые оказываетесь на очередном острове Подземноморья (Unterzee), живущем по своим диковинным правилам. Храм, выстроенный в огромном упавшем сталактите; город, где все обязаны носить маски и играть определяемые масками роли; остров, на котором армия крыс ведет кровопролитную войну с королевством морских свинок; правящее восточными морями ханство, столица которого, Каракорум, попала в подземный мир за пятьсот лет до Лондона.

Именно в такие моменты раскрывается мощь таланта сценаристов игры. Sunless Sea написана ярким, невероятно богатым языком. Это нечто на стыке Лавкрафта и Пратчетта: с одной стороны, не то хтонический, не то космический непостижимый ужас, который вечно где-то поблизости, с другой — ирония, гиперболические аллюзии на реальность и колоритные неологизмы, ничем, кроме интуиции, не постигаемые.

Sunless Sea скупа на иллюстрации, приходится полагаться на изобилующее деталями повествование и собственное воображение. В этом отношении ее легко сравнить с **FTL: Faster Than Light**. И не только в этом: и там, и там одинокий корабль отправляется странствовать по неизведанным краям, а вы в роли его капитана управляете экипажем, сражаетесь и принимаете судьбоносные решения.

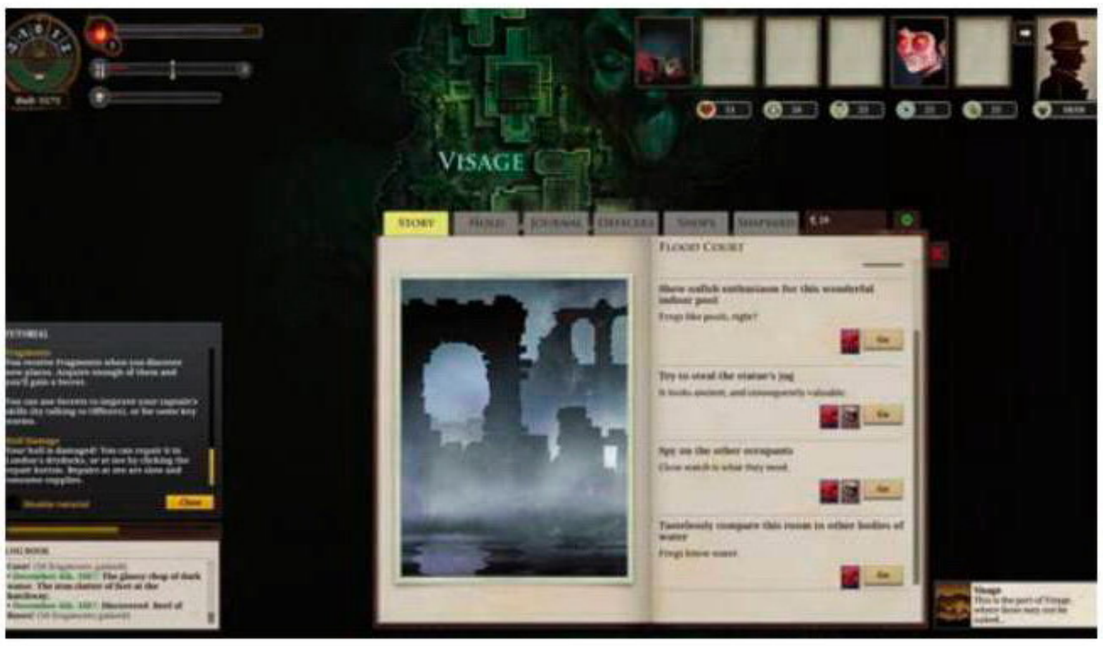
Но в FTL была глубокая боевая система, на которую и делался упор, а Sunless Sea к боям совсем не склоняет. Это игра более открытая, и свою финальную цель вы вольны выбрать сами (как в **Civilization**): ваш капитан может захотеть или накопить состояние, или найти останки своего отца, или просто набраться впечатлений.

ГИРЯ ВИДИТ ЭЛИПОДА

Оно и к лучшему: сражения в Sunless Sea чересчур поверхностны и обычно сводятся к тому, что вы и ваш противник кружите друг подле друга, стараясь зайти один другому в тыл. Когда ваш враг наконец оказывается впереди, ваша команда прицеливается, и начинает заполняться соответствующая шкала. Как заполнится, можно стрелять. Долгое время у вас будет всего одна пушка, поскольку начальный корабль не способен унести что-то большее, а судно даже средней величины стоит безумных денег.

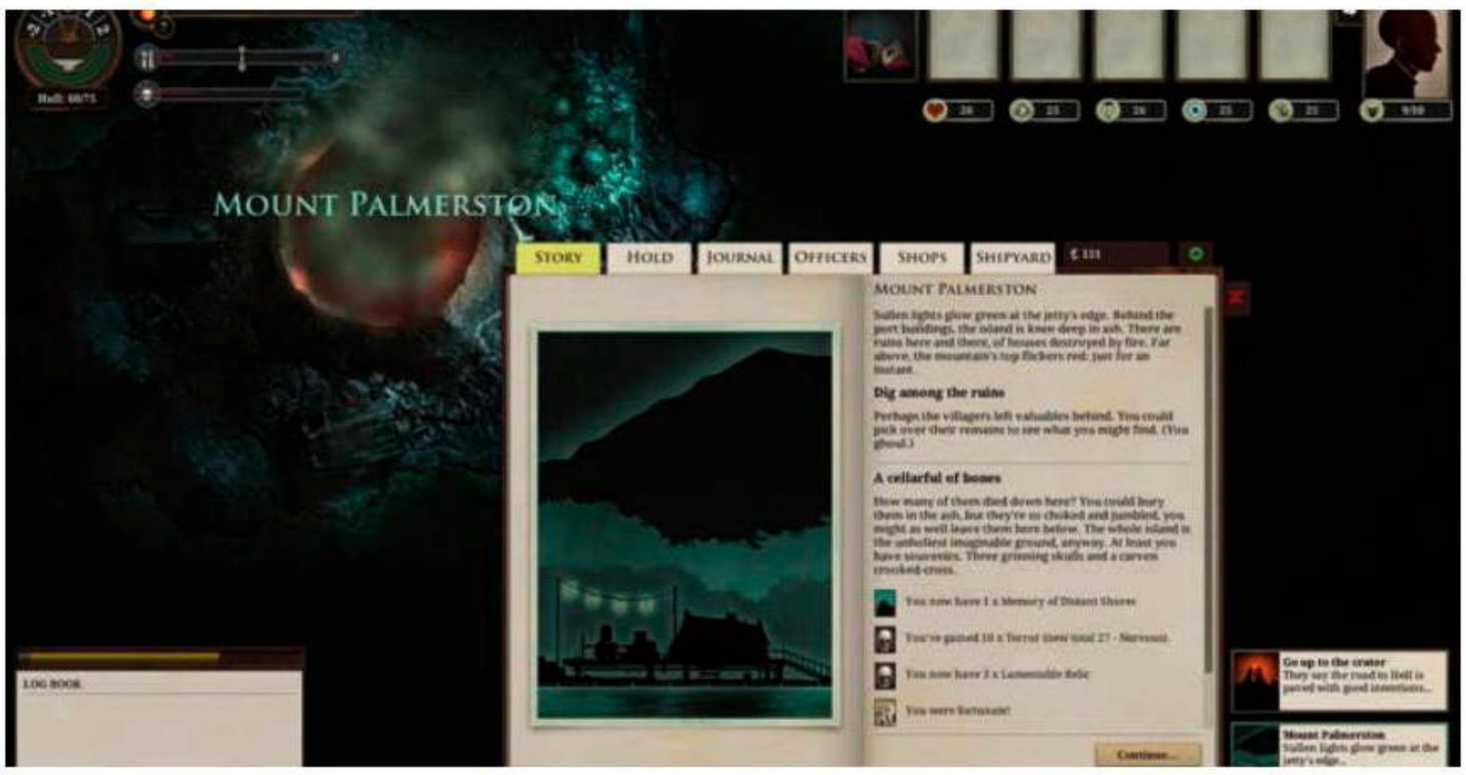
ПРИМЕРНО НА ЭТО ВЫ И БУДЕТЕ ЛЮБОВАТЬСЯ во всех ваших путешествиях. Кружок означает порт, в который можно зайти, а, кроме врагов, на карте мира ни с чем взаимодействовать нельзя

Зарабатывать можно, выполняя задания, от доставки грузов до сбора ценных сведений. Но путешествия между островами длительны и почти не разбавлены интересными происшествиями, а путешествовать нужно много! Для игры, в которую стоит играть ради истории и атмосферы, тут слишком сложно чего-либо добиться — отчасти из-за того, что на это требуется куча времени, отчасти потому, что вам понадобится еще и удача.



ЕСЛИ НА ОСТРОВЕ МАСОК вы выберете поведение, не соответствующее вашей роли, вас быстро выпроводят и больше не впустят. Что же должны делать глупые лягушки?

ТАНЦУЕМ ВОКРУГ ВРАГА, ожидая, когда орудие будет готово к бою. Стрелять можно уже при наполовину полной шкале, но тогда высок риск промахнуться



ХОТЯ РАСКОПКИ ОКАЗАЛИСЬ УДАЧНЫМИ, найденные останки произвели на мой экипаж неприятное впечатление. Ничего, даже такие «артефакты» потом наверняка где-нибудь пригодятся

ВАЖНЫЙ РЕСУРС В SUNLESS SEA — добытые в путешествиях и разговорах воспоминания и тайны. За раскрытый секрет члены вашей команды готовы научить вас своему ремеслу, и это самый надежный способ повысить свои характеристики

Почти каждая ситуация предполагает несколько вариантов поведения, успешность которых определяется характеристиками вашего персонажа («Ваше умение убеждать дает вам 60% вероятности пройти это испытание»), но шансы почти никогда не бывают стопроцентными. Удастся ли вам разговорить недружелюбных аборигенов? Ответят ли боги подземного мира на ваши мольбы? Не заблудитесь ли вы в бесконечных коридорах заброшенного храма?

Sunless Sea предлагает вам положиться на судьбу и продолжать выстраивать свою историю дальше при любом исходе. Хотя тут есть возможность вручную сохраняться и загружаться, авторы игры настаивают на том, что в нее нужно играть как в «рогалик»: одна жизнь на все про все, никаких вторых шансов. Море жестоко, капитаны гибнут, c'est la vie.

И это решение, пожалуй, самое противоречивое. Каждый раз после очередной нелепой смерти капитана придется начинать почти с нуля (вы можете оставить потомку символическое наследство) и с новой картой моря. В теории это должно было обеспечить Sunless Sea реиграбельность, но на деле получилось скорее наоборот. При повторном визите на знакомые острова вы заранее будете знать, что вас там ждет, и восторг от первооткрывательства быстро сойдет на нет.

ВСЕ УШЛИ НА ФРОНТ

Первые часы за Sunless Sea подарят вам ярчайшие впечатления от одного из самых необычных и изобретательно проработанных миров в видеоиграх, а последующие рискуют обернуться тягостной рутиной. Но вот парадокс: без страха смерти Sunless Sea так не цепляла бы.

Во время путешествий важно следить за тремя шкалами: без топлива ваше судно потеряет возможность двигаться, без продовольствия экипажу придется поедать друг друга, а если заполнится шкала ужаса, ваши обезумевшие спутники поднимут мятеж и вы останетесь с небольшим шансом их переубедить или перерезать.

Развеяться не так сложно (почти в каждом порту за небольшую сумму денег можно обеспечить команде увольнение на берег), но получить дозу кошмаров еще легче — лавкрафтовские непостижимые ужасы в мире Sunless Sea подстерегают почти на каждом шагу. Да что там — матросы натерпятся страху, просто плавая в полной темноте вдали от родных вод. А лампа прожектора быстро съедает топливо.

Постоянная необходимость балансировать весьма ограниченные ресурсы, пожалуй, самая увлекательная сторона Sunless Sea... и тем не менее с каждой смертью заставить себя вернуться к ней все сложнее и сложнее. Изумительный мир закован в рамки далеко не самой лучшей игры, но если вы готовы много читать — сыграйте непременно. И будьте готовы отключить окончательную смерть, когда настанет время. ■

ПОРАДОВАЛО:
– ну очень дивный подземный мир;
– потрясающее качество сценария;
– замечательный саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– слишком медленная и требует долгого развития;
– подразумевает, но ничем не поощряет к повторным прохождениям;
– боевая система слишком примитивна.

ДОЖДАЛИСЬ?
«Рогалик» без реиграбельности, исключительный мир без хорошего проводника. Играть в Sunless Sea может стать скучно уже через несколько часов, но ее сценаристам хочется поставить памятник.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

СМЕРТЬ ИЗ ПУЧИНЫ

ГДЕ МОРЕ ТАК ЖЕ НЕПРИВЕТЛИВО, КАК В SUNLESS SEA

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

НЕ ТАК ЧАСТО МОРСКИМ БИОЛОГАМ посвящают произведения, а The Wake — случай и вовсе уникальный. Героиня здесь имеет специализацию в области вокализации китов

Во многих народных культурах море символизирует источник жизни, выступает образом очищения и возрождения, но наряду с этим является и домом зловещих сил – от жуткой античной богини Кето до скандинавского Кракена и японского склизкого змея Аякаси. В **Sunless Sea** с символикой, в общем-то, проще: подземные воды означают тут смерть, опасность и вязкий хтонический ужас, застающий врасплох, – впрочем, и на суше в игре не слишком-то уютно.

Мы вспоминаем еще несколько историй, с которыми непременно стоит ознакомиться, если в царстве морского кошмара вам вдруг искренне понравилось.

МОРСКОЙ БОЙ

Первое, что справедливо вспоминают рецензенты в рассказах об экосистеме Sunless Sea, – это тексты Говарда Филлипса Лавкрафта, кому море, по известной версии, внушало страх почти всю жизнь. Морепродукты литератор считал мерзкой, едва съедобной пищей, и часть созданий из его сюжетов внешне как раз напоминает водных обитателей: выпуклые глаза, чешуя, перепонки, щупальца... При этом не всегда в творчестве мэтра море фигурирует как обитель злобных тварей. В «Белом корабле», к примеру, титульное судно забирает смотрителя маяка в страшное, но завораживающее путешествие по мифическим местам, а в «Храме» экипаж подводной лодки лишает утопленника странной фигурки и тем самым навлекает на себя проклятие. Но одним из главных мест в лавкрафтианской мифологии стал все же подводный город Р'льех – место на юге Тихого океана, где спит осьминогоподобное (с элементами дракона и человека) божество Ктулху. О том, что морякам поблизости лучше не швартоваться, автор сообщает в «Зове Ктулху», и речь не о метафизической угрозе – чудовище способно разобраться с гостями, попросту разорвав их на части.

В свою очередь, тихий портовый городок Иннсмут, описанный Лавкрафтом в другом известном сюжете, заселен Глубоководными – расой разумных и довольно кровожадных амфибий. О море в «Тени над Иннсмутом» сказано не так много, но тут, кроме самих земноводных, любопытен еще и объ-

КЛЮЧЕВАЯ ПРИМЕТА КТУЛХУ — дисгармония в его анатомии: крупные драконьи крылья сочетаются в монстре с щупальцами как у кальмара

ВМЕСТО АВТОМАТОВ герои X-COM: Terror from the Deep получили в арсенал гарпуны, что в местных условиях, несомненно, удобнее

ект их поклонения, божество Дагон. О нем писатель сообщает хотя бы в одноименном рассказе, где сбежавший из немецкого плена мужчина, спасаясь на шлюпке в Тихом океане, попадает на загадочный остров и встречает там древнего бога. Позже, как водится, лишается рассудка, а потом и жизни – владыки мира у Лавкрафта никогда не отпускают смертных просто так.

Еще Глубоководные выступают против нас в примечательной хоррор-игре **Call of Cthulhu: Darl Corners of the Earth**. С монстрами тут даже связан полноценный морской эпизод: героя спасают матросы военного катера, после чего экипажу приходится судорожно отражать атаку амфибий. Чуть позднее, к слову, протагонист встречается лицом к лицу с Дагоном, а еще позднее лично попадает в подводное царство. Нашлось в сценарии место даже шогготам – сгусткам протоплазмы (с виду что-то вроде деформированного угря), с одним из которых мы сходимся в схватке. Интересно, что у Лавкрафта эти твари обитают в Антарктиде, в то время как происходят они, опять же, из морских глубин. Словом, полярным экспедициям в мире писателя тоже есть чего бояться.

КРАСНЫЕ ВОЛНЫ

Действие мини-серии комиксов Скотта Снайдера The Wake отчасти происходит на дне океана, куда девушка-ученый Ли Арчер прибывает по просьбе Министерства национальной безопасности. Объект интереса команды – могучая зубастая тварь с жабрами и рыбьим хвостом – в завязке вырывается из сверхпрочной колбы и учиняет кровавый беспорядок, а потом выясняется, что таких в океане еще много. Несмотря на то, что в целом комикс посвящен довольно глобальным вещам, здесь несколько сюжетных линий (включая острую семейную драму), и простое желание сходить искупаться история Снайдера отбивает не менее успешно, чем избранная проза Лавкрафта.

В пошаговой тактике **X-COM: Terror from the Deep** никаких загадочных существ нет, точнее, нам сразу понятно, что речь тут идет о пришельцах. Очевидно также, что подводный город Т'Лет является отсылкой к Р'льеху, а в смысле механики перед нами ловко перекрашенная первая X-COM: вместо самолетов – подлодки, вместо сектоидов – акватоиды и так далее. Впрочем, в числе агрессоров тут есть зловещий мозг со щупальцами Тентакулат, умеющий превращать врагов в свои личинки (как криссалид в оригинале), так что глянуть все-таки можно.

Из авторов прочей научной фантастики на ту же тему любопытен Питер Уоттс – гидробиолог, писатель, сценарист **Crysis 2** и один из людей, чье творчество повлияло на второй **BioShock**. Его дебютный роман «Морские звезды» (1999), выросший из короткого рассказа «Ниша», в свое время отклонили российские издатели, посчитав сюжет слишком мрачным; вышла книга у нас буквально три года назад. История меж тем мощная, хотя и вправду неуютная: людей с изломанной психикой, например садистов и шизофреников, здесь хирургически модифицируют для жизни на дне океана и отправляют обслуживать подводную станцию. Постепенно автор накаляет обстановку до предела, когда никаких монстров не надо, – читать про изоляцию рифтеров оказывается куда страшнее.

В своем жанре Уоттс выгодно выделяется тем, что прекрасно знает, о чем пишет (хотя в любом случае не так много людей способны заметить ошибки), и это тут тоже ощутимо нагоняет жути – за счет многочисленных деталей подводного быта история кажется чересчур реалистичной.

■■■

В кино же хорроры на тему водной (или подводной) опасности появляются так часто, что даже выделить самый популярный источник угрозы здесь сложно: есть и призраки, и аномалии, и пришельцы, и пираньи, и много чего еще. Всем известна, скажем, «Бездна» Кэмерона, где экипаж атомной подводной лодки встречается с неземным разумом. Из фильмов помельче – плохой, но симпатичный триллер «Глубоководная звезда шесть», в котором героям противостоит свирепый краб-переросток. А в «Щупальцах» 2000 года американской субмарине угрожает гигантский спрут.

Но яркие примеры здесь можно вспоминать откуда угодно (взять хотя бы «Одиссею» Гомера, где встречаются морские мифические чудовища Сцилла и Харибда), другое дело, что едва ли этим так уж стоит увлекаться – есть как минимум шанс навсегда разлюбить потом пляжный отдых. ■

ЖАНР Симулятор, экшен
ИЗДАТЕЛЬ Wargaming.net
РАЗРАБОТЧИК Lesta Studio, Wargaming.net
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ worldofwarships.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3 2,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5 3,2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

WORLD OF WARSHIPS

КАК БУДТО В БУРЕ ЕСТЬ ПОКОЙ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Отечественный флот с давних пор играл вспомогательную роль – это у американцев «морские котики» ценятся наравне с нашей свирепой десантурой. Поэтому задача перед студией **Lesta** из портового города Ленинграда стояла заведомо более сложная, чем перед теми, кто некогда трудился над одиозными «Танками». Никто не растает при первом взгляде на **World of Warships** просто потому, что «у-у-у, это же великий Т-34!».

И тем не менее эта игра выходит гораздо более величественной и неспешной, нежели сессионки про наземные и воздушные машины.

НА НЕБЕСАХ ТОЛЬКО И РАЗГОВОРОВ, ЧТО О МОРЕ

Главное, чего я опасался до первого знакомства с World of Warships, – что Wargaming просто перетащит игровую основу из «Танков», заменив старинные гусеничные бронемашины кораблями все той же беспокойной эпохи. Отчасти так и произошло. Сходства с морскими сражениями второй мировой здесь немного – так ведь и виртуальная битва за Прохоровку имеет мало общего с настоящей.

Бой начинается. Пятнадцать судов с одной стороны, пятнадцать с другой. Самые отважные и бестолковые выжимают «полный вперед» и мчатся захватывать точку. Оборудование подвержено поломке, полоска здоровья, «засвет»... Знакомого много.

Темп игры, однако, совершенно иной, как и требования к игроку. Потерять из виду друзей почти невозможно, ведь дистанции боя и обнаружения временами перекрывают до четверти карты. Наступление ведется не отдельными группками, а относительно единым фронтом. Даже далеко отстоящие друг от друга суда поддерживают товарищей огнем.

И их огневая мощь несравнима с танковой. Самый утлый кораблик – и тот несет на борту две-четыре бандуры, одним выдохом сносящие чужие рубки. А если таких дюжина?

ТАНЦЫ НА ВОДЕ

Тактика меняется: если танк – это одна точка, из которой вылетает снаряд, то корабль – это орудийная батарея на плаву, и для него важен угол поворота к противнику. Как и в одиночных корабельных приключениях – что в парусных «**Корсарах**», что в **Battlestations: Midway** про такие же дымные крейсера, – есть два варианта действий. Повернуться к батарее врага носом, чтобы избежать повреждений,

ФРАГИ ВОРУЮТ все кому не лень. С другой стороны, если кто-то пытается его украсть – прекрасно, вы ведете огонь не в одиночку

КАПИТАН ЭСМИНЦА рассчитывает атаковать беззащитные тылы, но здесь на него смотрит слишком много наводчиков

ПОСЛЕ СТАРТА суда обычно сбиваются в «косяки». Одиночки тут живут, как и везде, только если умеют ловко избегать попаданий

но лишить львиную долю своих орудий возможности хотя бы глянуть в сторону неприятеля. А можно повернуться перпендикулярно, бортом, устроить оглушительную канонаду – и словить в корпус все снаряды, прилетевшие от обалдевшего противника «на сдачу».

World of Warships предлагает иначе себя вести при встрече с врагом. Танковые прятки в складках местности сменяются непредсказуемыми маневрами прямо под огнем. Сбросить ход, набрать ход, повернуть, развернуться. Прочность машин тоже несравнима: с одного попадания не тонут даже «картонные» эсминцы, а линкоры вообще спокойно переваривают снаряды десятками и сотнями, упрямо отказываясь идти ко дну.

Каждый выстрел сам по себе превращается в небольшое задание. Помните, снарядам лететь несколько километров. Целиться в какие-либо узлы можно лишь при предельном сближении, но уже некогда – надо нещадно бомбить соперника в надежде наделать пробоин или спалить все к дьяволу.

В остальное время надо рассчитывать расстояние, выбирать угол по вертикали, делать поправку на скорость своего и вражеского суден, учитывать расположение орудий и предполагать, в какое место врага клюнет жареный петух. Ну а потом – дать длинный ступенчатый залп и с замирающим сердцем наблюдать, как половина снарядов сыплется на дно морское, а другая половина – на палубу. Бадум! Боекладка! Тьфу, то есть цитадель!

Механика попадания особенно любопытна. Есть бронебойные и фугасные снаряды, и если с фугасными все понятно (взрываются от удара о броню), то бронебойные действуют по-разному. По идее, снаряд должен прошить внешнюю броню и детонировать внутри, разломав на куски оборудование. Шутка в том, что если корпус корабля в месте пробития окажется тоньше определенного значения, «чемодан» просто вылетит с обратной стороны и нырнет в пучину. Это заставляет перебирать снаряды каждые пару минут и на глазок прикидывать, от какого будет больше проку.

Уникальный опыт приносят торпеды – в сущности, их главными «бенефициарами» испокон веку были подводные лодки, но World of Warships субмарины оставил, хе-хе, за бортом. Торпеда – такая водоплавающая тихоходная неуправляемая ракета. Их выпускают дружно, веером. Два веера по пять штук, идущие по близким курсам, – опасная ловушка.

Даже двух торпед бывает достаточно для новой галочки в послужной список, но это такой инструмент, которым без должного умения пользоваться невозможно,

КОРАБЛИ ПРОРАБОТАНЫ очень дотошно, однако космической графики не ждите. Лучше полюбуйтесь закатами

а порой и вредно. Торпеда – это спасбросок на мастерство и для стрелка, и для цели. Стрелок должен выбрать верный ракурс и момент, чтобы цель не успела увернуться. Цель же должна не подпустить торпедоносца к себе и лавировать, избегая попадания.

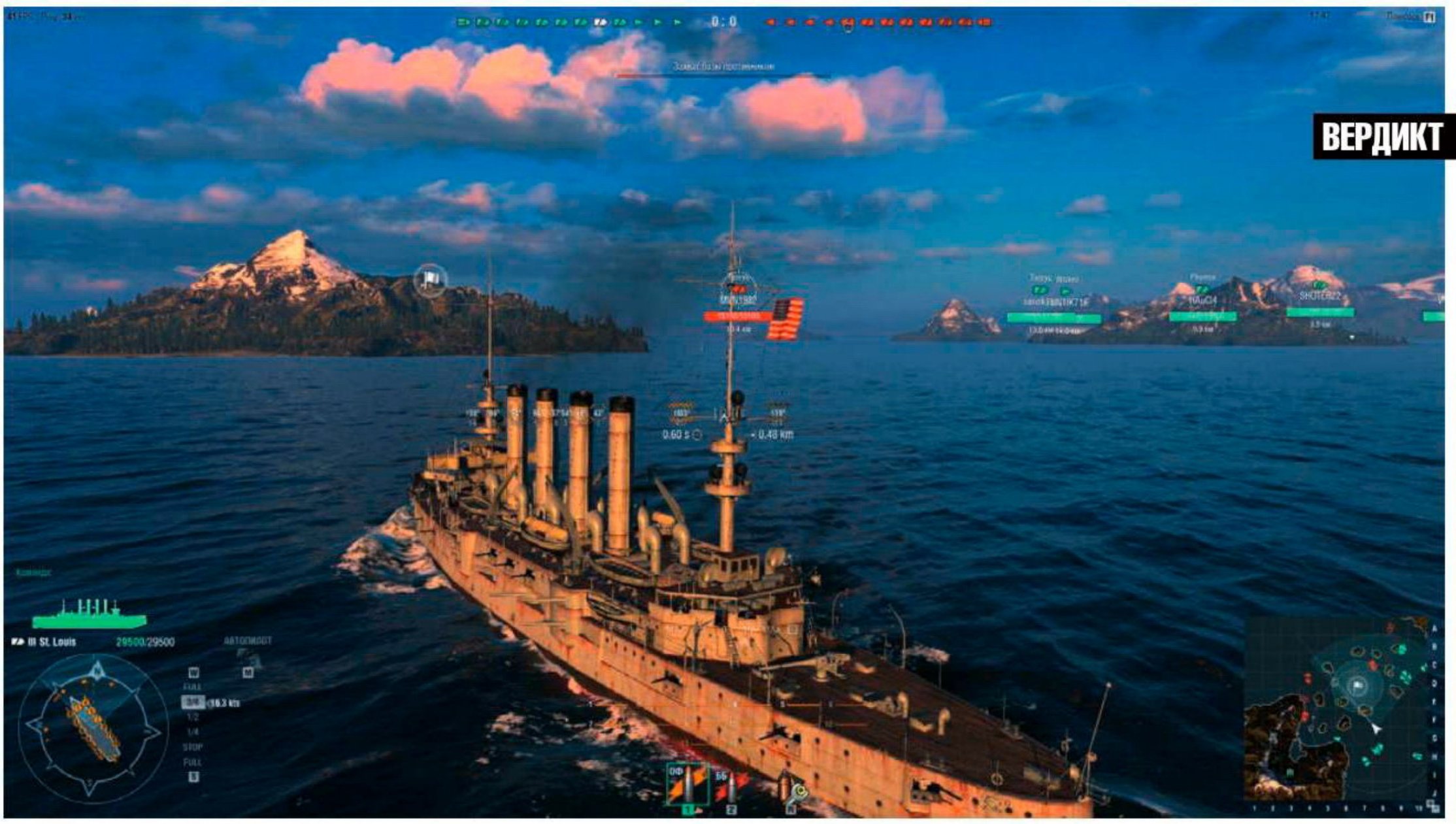
В сочетании с механикой дальнобойной стрельбы это порождает особую модель поведения. Большинству игроков просто невыгодно сближаться с противником, удобнее кидаться «чемоданами» с почтительного расстояния. А капитаны, рассчитывающие на бешеный урон торпед, напротив, обязаны сократить дистанцию, не погибнув по пути, и обработать в упор самую аппетитную цель.

ПОСЛЕДНИЙ ПОХОД «ЯМАТО»

Привычное деление на легкие, средние и тяжелые машины сохраняется лишь отчасти, а роль у них иная. В легких числятся эсминцы, быстрые и маневренные. Обнаруживать противника им нет нужды – цели в радиусе стрельбы найдутся раньше, а злой артиллерии на базе нету.

На самом деле эсминцы – эскадренные миноносцы – спроектированы для борьбы с подводным флотом, но его в игре нет, поэтому их роль немного изменилась. Эсминцы тут – главные по урону. Их стезя нелегка: подкрадываться к смертоносным линкорам и топить торпедными веерами. Эсминец обделен и броней, и калибром, но его скорость и низкая осадка – верное средство против шквального огня. Имея сносный навык уклонения, можно доводить врагов до истерики.

Задачи у крейсеров и линкоров, конечно, попроще. Осторожное наступление, меткая стрельба и вечная паранойя – вдруг сейчас из-за острова выскочит эсминец? Хотя в жиз-



ОБСТРЕЛИВАТЬ РАЗНЫЕ УЧАСТКИ судна полезнее, чем один: можно поджечь все одновременно

ШИРИНУ ВЕЕРА можно выбирать. Но куда важнее выбрать дистанцию и момент – чтобы цель не смогла проскочить между торпедами

ни между крейсером и линкором есть важные различия, в игре они отличаются в основном толщиной брони, водоизмещением, скоростью и мощностью главного калибра.

Самый, пожалуй, важный параметр – скорость перезарядки: многочисленные стволы крейсера загружаются снарядами за считанные секунды, а линкор способен менять «обойму» не меньше минуты, что заставляет капитана линейного корабля тяжело размышлять над каждым выстрелом. Экипаж крейсера же может позволить себе палить наудачу.

По идее, крейсеры должны действовать наподобие «волчьих стай» средних танков, но этого не происходит. World of Warships начисто лишена рельефа – если не считать островов, служащих редкими укрытиями. Так что использовать рельеф для компенсации уязвимости корпуса не выходит, а скалистые острова дают убежище, но не позволяют стрелять. Маневренности эсминцев крейсеры тоже лишены, и потому их задача, как правило, – сопровождать неповоротливый линкор, оберегая его от все тех же эсминцев. Линкор же черта с два попадет по юркому мерзавцу, а после промаха можно смело объявлять эвакуацию.

В этой системе авианосцы стоят немного особняком. А зря – в реальности авианесущие суда перелопатили тактику морского сражения и стали основой всякого флота. В World of Warships «авики» – безмолвные статисты в далеком закутке карты, наводняющие небеса самолетами. Игра на «авике» лишь отдаленно напоминает игру на САУ – скорее это мини-стратегия про контроль территории.

И опыт, надо сказать, получается особенный. Авианосцы, не видя друг друга, схлестываются в битве за воздух. Торпедоносцы целятся в линкоры, истребители прикрывают линкоры, на помощь торпедоносцам кидаются их перехватчики... Жаль, что на воде результаты этой отчаянной борьбы сказываются редко. Ну, прилетит иной раз торпеда или бомба плюхнется справа по борту. Авиация нуждается в усилении – иначе ее влияние на бой приближается к статистической погрешности.

■■■

Не зря World of Warships называют – не в упрек – «танками для аутистов». Всякое движение медленное, размашистое, величественное, даже снаряды летят будто замороженные. И цена ошибки гораздо, гораздо ниже – что цена неудачного выстрела, что цена неверного маневра.

Увы, из-за стабильного окружения и неменяющихся целей геймплей World of Warships страдает от однородности. Первый, второй, пятый, десятый бой – а выбирать по-прежнему приходится между «обогнуть архипелаг справа» и «обогнуть архипелаг слева». Однако эта беда теряется на фоне жестоких и достаточно глубоких боев. ■

ПОРАДОВАЛО:
– изысканный морской антураж;
– сонный, но требующий ясности ума игровой процесс;
– торпеды!
– меньший входной порог при необходимости рассчитывать каждый выстрел.

ОГОРЧИЛО:
– сила авианосцев преуменьшена;
– нет субмарин, нет погодных эффектов, нет многих существенных вещей;
– однородные карты.

ДОЖДАЛИСЬ?
Непривычное для нашего времени развлечение, не лишенное внутренних разногласий. World of Warships опирается все на те же правила, что и современные танковые аркады. Играются «кораблики» неспешно, приятно и чуточку грандиозно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
МУЛЬТИПЛЕЕР Онлайн, локальный
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ easports.com/ru/fifa

FIFA 16

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

АНДРЕЙ ЗАГУДАЕВ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3 2,5 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5 3,4 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Футбольное подразделение EA Sports в последние годы поставило себя в непростое положение. Война с японским конкурентом **Pro Evolution Soccer** давно выиграна (см. тиражи обеих игр), и в этой обстановке полнейшего благолепия, при отсутствии жесткой конкуренции со стороны, проще всего начать халтурить и выпускать каждый год примерно одинаковый продукт.

Игроки, почти не следящие за тем, что происходит с футбольными симуляторами, собственно, так и думают: под каждым текстом про **FIFA** или PES всегда отыщутся предсказуемые кляузы от «экспертов широкого профиля» про то, что ничего не меняется и что разработчики нагло доят из игроков деньги. Переубеждать их мы не будем. Тем же, кто изучает происходящее с жанром, получаса наедине с FIFA 16 хватит, чтобы понять – изменений предостаточно.

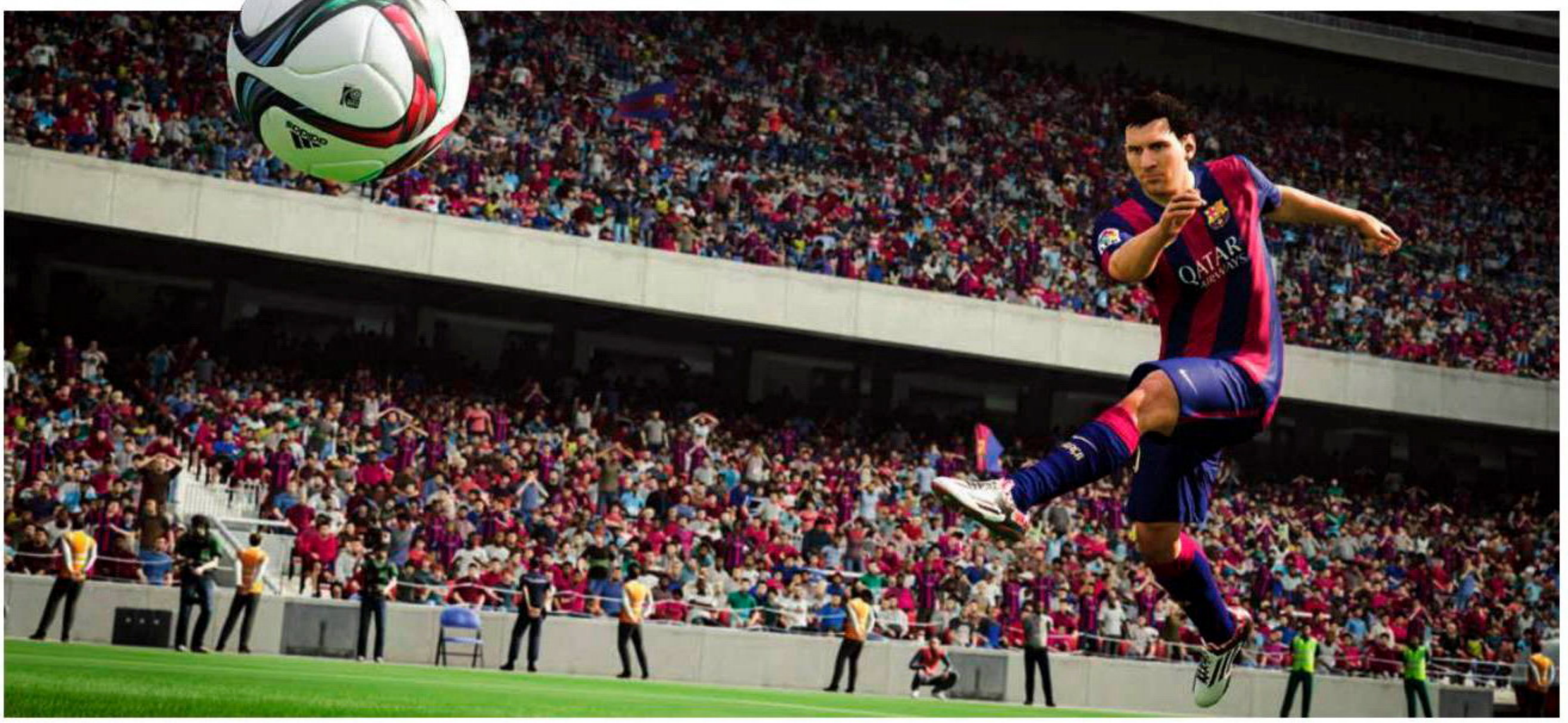
ДЕВУШКИ ДВИГАЮТСЯ не так, как футболисты-мужчины, но до неузнаваемости игру это не меняет

ЖЕНСКИЙ СПОРТ

В преддверии релиза FIFA 16 больше всего обсуждалось появление женских футбольных команд. Но оказалось, что это самая незначительная из новинок FIFA 16. В игре двенадцать женских сборных, и с их участием можно организовать только мировое первенство или просто товарищеские матчи. В других режимах FIFA 16 девушки, увы, не присутствуют.

Ощущения от управления барышнями на поле, конечно, другие. Как и в реальном спорте, дамы уступают мужчинам в скорости и предпочитают силовому футболу комбинационную игру в пас. Двигаются они плавнее и медленнее, из-за чего темп игры оказывается чуть тише, чем в мужском футболе, но по-настоящему бьющих в глаза отличий вы, пожалуй, не найдете.

Включая женские сборные в игру, EA Sports, разумеется, не рассчитывали совершить революцию в жанре. Все это нужно для других целей. Во-первых, таким образом разработчики привлекают к FIFA 16 дополнительное внимание прессы (в основном непрофильной). Во-вторых, пытаются завоевать дополнительную популярность в Австралии, США и других странах, где женский футбол не уступает в популярности мужскому. В-третьих, проверяют, насколько новая дисциплина будет интересна основной аудитории. Мы думаем, что дальнейшая судьба женского футбола в FIFA решится в течение следующего года, как решится – зависит от комьюнити.



БЫСТРЫХ ФУТБОЛИСТОВ наконец-то приструнили рядом балансных правок

ВРАТАРИ СТАЛИ ВЕСТИ СЕБЯ НЕСКОЛЬКО АДЕКВАТНЕЕ, но это «несколько» вряд ли спасет их от критики

В СПИСКЕ ЖЕНСКИХ СБОРНЫХ отсутствует не только российская, но и финалистки недавно завершившегося мирового первенства — японки

ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

EA Sports не забыли про изменения и в мужском футболе. В последних выпусках все перемены в механике приводили к увеличению скорости игры. Дошло до того, что в FIFA 15 неоспоримое преимущество получили быстрые футболисты. Никого не волновали тихоходы с мировым именем вроде Хаби Алонсо из «Баварии» или Джона Терри из «Челси», все выбирали юрких бегунов – Думбию, Ибарбо, Агуэро и других, – которых почти невозможно остановить без фола. Из-за такого дисбаланса футбол в FIFA 15 напоминал бесконечную беготню от ворот до ворот без центра поля.

В новой версии темп игры существенно снизили, а скоростные футболисты больше не имеют такого преимущества, как раньше. В FIFA 16 даже самым быстрым атлетам – Тео Уолкотту, Пьеру-Эмерику Обамеянгу или Гарету Бейлу – сложно оторваться от медленных защитников. Более того, защитники научились быстро разворачиваться и менять направление движения (еще один косяк предыдущей игры), закрывая зоны, из-за чего играть от обороны в FIFA 16 стало намного проще.

А еще в FIFA 16 впервые за долгое время ключевую роль на поле стали играть, например, полузащитники с хорошим пасом и видением игры вроде Андреа Пирло или того же Хаби Алонсо. Только они могут правильно настроить ритм комбинационной игры – без взаимопонимания на поле и точной завершающей передачи пройти оборону стало очень сложно.

Отсутствие скоростной зависимости, как в FIFA 15, и увеличение важности роли защитников и плеймейкеров значительно разнообразило игру. Вы по-прежнему можете играть в вихревой футбол, как мадридский «Реал», но для победы это делать необязательно. Можно включить барселоновскую «тики-таку» и раскатывать соперника быстрой игрой в пас или закрыться в глухой обороне по примеру большинства итальянских клубов девяностых. В этом плане FIFA 16 стала заметно вариативнее и интереснее по сравнению с прошлым годом.

Если приглядеться, во время матчей можно подметить еще немало интересного. К примеру, появились обманные финты без мяча на месте, а также ложные подкаты, во время которых защитники могут убирать ногу от столкновения. Судьи активно пользуются исчезающим спреем во время стандартных положений, а лица и движения виртуальных футболистов стали еще натуральнее.

Для этого специалисты из EA Sports весь прошлый год колесили по свету, сканируя внешность суперзвезд футбола. Если раньше подобной детализацией могли похвастаться только игроки клубов английской Премьер-лиги, то сейчас среди счастливчиков – игроки «Реала», «Барселоны», немецких команд и многих других.

Единственная заметная проблема, которую так до конца и не решили, – это вратари. В прошлогодней версии они часто допускали детские ошибки, теряли позицию

ПОСЛЕДНЕЕ, ЧТО БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА В FIFA 16, — правильные пропорции игроков. Каланчу Питера Крауча на тоненьких ножках и 110-килограммового терминатора Адебайо Акинфенву ни с кем не спутать

FIFA ПО-ПРЕЖНЕМУ ПОТВОРСТВУЕТ игрокам с Xbox, в том числе возможностью раннего доступа по программе EA Access

и пропускали легкие мячи. В FIFA 16 с этим дела обстоят получше, но, помяните наши слова, до выхода FIFA 17 голкиперы все равно будут главной мишенью для шуток и ругани. Во многом потому, что от дурацких ошибок в игре не застрахован никто, ляпы допускают и такие звезды, как Давид де Хеа и Тибо Куртуа, и никому не известные вратари.

АБСОЛЮТНАЯ КОМАНДА И ПАЛКИ В КОЛЕСАХ

За пределами поля в FIFA 16 изменений не меньше. Основное внимание вновь уделили карточному режиму Ultimate Team. Одним из самых густонаселенных мест в нем, мы уверены, в ближайший год станет режим FUT Draft – комплексная пошаговая, скажем так, лотерея, во время которой игрок должен собрать себе мощную команду и поучаствовать в турнире (против AI или живых игроков) с призами.

Сборка происходит в несколько этапов. Сначала выбираем одну из пяти предложенных тактических схем. Затем постепенно набираем игроков на каждую позицию (тоже по пять). В FUT действуют определенные правила (для лучшего взаимопонимания на соседних позициях должны находиться футболисты из одной лиги или одной национальности), и собрать боевую дружину в такой чехарде совсем непросто. Приходится идти на компромиссы, выбирая либо более сильного игрока во вред сыгранности, либо крепкий состав, но без суперзвезд.

Самое удивительное достижение FUT Draft, что этот режим заставляет вас играть по-разному. Игра постоянно сковывает вас случайным подбором футболистов и тактик, и рано или поздно вы вынуждены идти на эксперименты – пробовать непопулярные или нелюбимые расстановки, брать футболистов, которых вы вряд ли купили бы в основной Ultimate Team.

Зато так вы лучше узнаете игру, откроете для себя новых футболистов и варианты тактики и просто станете пытаться играть по-другому. Выйдете, скажем так, из зоны комфорта. Не знаем, насколько хватит запала FUT Draft, но на старте этот режим совершенно точно будет одним из самых жарких мест в игре.

ДАЖЕ В 2015 ГОДУ, с развитием широкополосного сверхзвукового интернета, люди продолжают играть в режим карьеры

В Ultimate Team, как и в прошлые годы, лучше играть на Xbox 360 или Xbox One, потому что остальные версии все еще обходятся без игроков прошлых лет. В FIFA 16 добавилось еще десять, среди которых опять не оказалось ни советских, ни российских.

Зато появились американцы Алекси Лалас и Лэндон Донован, итальянцы Дженнаро Гаттузо и Алессандро Неста, аргентинец Хавьер Дзанетти, португальцы Деку и Витор Байя, финн Яри Литманен, валлиец Райан Гиггз и легенда британского футбола Джордж Бест. Впервые в истории Ultimate Team знаменитые игроки теперь сочетаются на поле с любыми футболистами без потери «химии».

За пределами Ultimate Team, увы, нововведений не так много. Особо недовольными останутся поклонники обычных многопользовательских матчей и режима Pro Clubs, в котором вы играете за одного футболиста на поле. В FIFA 16 в этих дисциплинах почти ничего не изменилось, но это и понятно – EA сосредоточены на самых популярных режимах.

Например, на режиме карьеры. В FIFA 16 здесь, во-первых, появились предсезонные турниры, как в реальном футболе. Участие в них позволит не только сыграть состав в преддверии начала основного сезона, но и пополнить казну клуба, чтобы впоследствии покупать игроков или развивать тренерский штаб.

Во-вторых, в «карьере» появился полноценный тренировочный процесс. Если раньше подобные занятия оставались в тени, то теперь вы каждую виртуальную неде-

МЕЛКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ В «КАРЬЕРЕ» в основном нацелены на то, чтобы сделать процессы за пределами матча более похожими на настоящие

НОВЫЕ КОММЕНТАТОРЫ ЛУЧШЕ СТАРЫХ. В реальности, понятно, они гораздо живее, но чему тут удивляться?

лю можете самостоятельно тренировать до пяти футболистов из своей команды.

Нужно это не только, чтобы точечно влиять на развитие вашего состава, но и чтобы ветераны – Ибрагимович, Пирло, Джеррард и другие – дольше оставались в форме. К сожалению, в предыдущих выпусках FIFA на процесс игрового старения повлиять было нельзя, что неминуемо сказывалось на показателях старших футболистов в девяти случаях из десяти.

Мелких изменений в «карьере» не меньше, и в основном они понравятся дотошным поклонникам реального футбола. Бюджет любого клуба, даже богатого, отныне формируется на основе достижений в предыдущем сезоне, улучшилась работа скаутов (теперь они сами могут подсказывать игроков на позиции, требующие усиления), появилась возможность подписывать свободных агентов не только в трансферное окно, а также брать игрока в двухгодичную аренду. И это только основные изменения. Режим вообще стал богаче, удобнее и логичнее, чем раньше.

САМЫЙ НЕЛЮБИМЫЙ СЧЕТ

Последняя и, увы, неоднозначная новинка FIFA 16 – новые российские комментаторы. Поднадоевших Юрия Розанова и Василия Соловьева сменили Георгий Черданцев и Константин Генич, чья манера, как казалось до выхода игры, лучше подходит для озвучки виртуальных поединков. Генич и особенно Черданцев – мастера выдавать емкие и эмоциональные реплики. Игре, где нет простора для витиеватых комментариев, такой стиль подходит как нельзя лучше.

Черданцев и Генич выступают за кадром лучше, чем их предшественники, но порой их комментариям не хватает... той самой фирменной эмоциональности. В FIFA 16 так же часто, как и раньше, повторяются реплики, из-за которых спустя несколько часов хочется просто выключить комментаторов.

Наша «любимая» фраза, которую мы слышали миллион раз: «2:0 – самый нелюбимый счет Фабио Капелло». Впрочем, в самые жаркие моменты – во время голов и впечатляющих вратарских сейвов – новая пара комментаторов оттягивается по полной. Тут и «Буффонище!!!» (правда, не так часто, как хотелось бы), и «Пушка страшная!», и другие известные фразочки в первую очередь Черданцева.

■■■

Свежедобавленным женским сборным и новым российским комментаторам в FIFA 16 не хватает лоска, но, с другой стороны, наконец-то заметно улучшился игровой процесс, появился великолепный режим FUT Draft, обновилась карьера, визуальный стиль и много чего еще. Футбольный симулятор от EA Sports, как бы ни морщились завистники, остается самой богатой, яркой и увлекательной спортивной игрой в мире. А чтобы что-то в этом жанре изменилось, революция должна случиться не внутри сериала FIFA, а за его пределами. ■

ПОРАДОВАЛО:
- режим FUT Draft;
- более разнообразный и интуитивный игровой процесс;
- изменения в режиме карьеры;
- огромное количество лицензий и приятный внешний вид.

ОГОРЧИЛО:
- не всегда убедительные российские комментаторы;
- женских сборных мало, и они доступны не во всех режимах;
- нет изменений в некоторых дисциплинах – например, в Pro Clubs.

ДОЖДАЛИСЬ?
По-прежнему самый большой и продуманный спортивный симулятор, по-прежнему с пачкой необязательных, но уместных нововведений. Если вы играете в виртуальный футбол, то и так понимаете, что ваша встреча с новой частью серии неизбежна.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

PRO EVOLUTION SOCCER 2016

СТРАСТИ НАКАЛЯЮТСЯ

ФЕДОР СИВОВ

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Konami Digital Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ Pes.konami.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo, 1.8 ГГц, 1 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Core i3 530, 2 ГБ, 2 ГБ видео

Во времена, когда в палатках с пиратскими дисками рядышком ставили **Pro Evolution Soccer** и **Winning Eleven** (под таким заголовком PES до сих пор выходит в Японии и США), делая вид, что это два разных футбольных симулятора, сериалу не было равных – ни по игровому процессу, ни по продажам на PlayStation 2.

Потом PES, заложившая основу для базовых футбольных режимов (карьеры и создания легенды из одного футболиста) и многих геймплейных механик, вчистую проиграла гонку за онлайн. А переход на новый движок дался Konami настолько тяжело, что в 2013 году пришлось ограничиться PC-релизом.

В последнее время условия диктует FIFA, и PES пришлось эти условия принять. Основные баталии сейчас разворачиваются в мультиплеере, и именно за него взялись японцы.

ГРАФИЧЕСКИ ФУТБОЛЬНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ СЕЙЧАС РАВНЫ, все зависит от предпочтений. Но в PES, например, дождик может начаться по ходу матча, а в FIFA нет

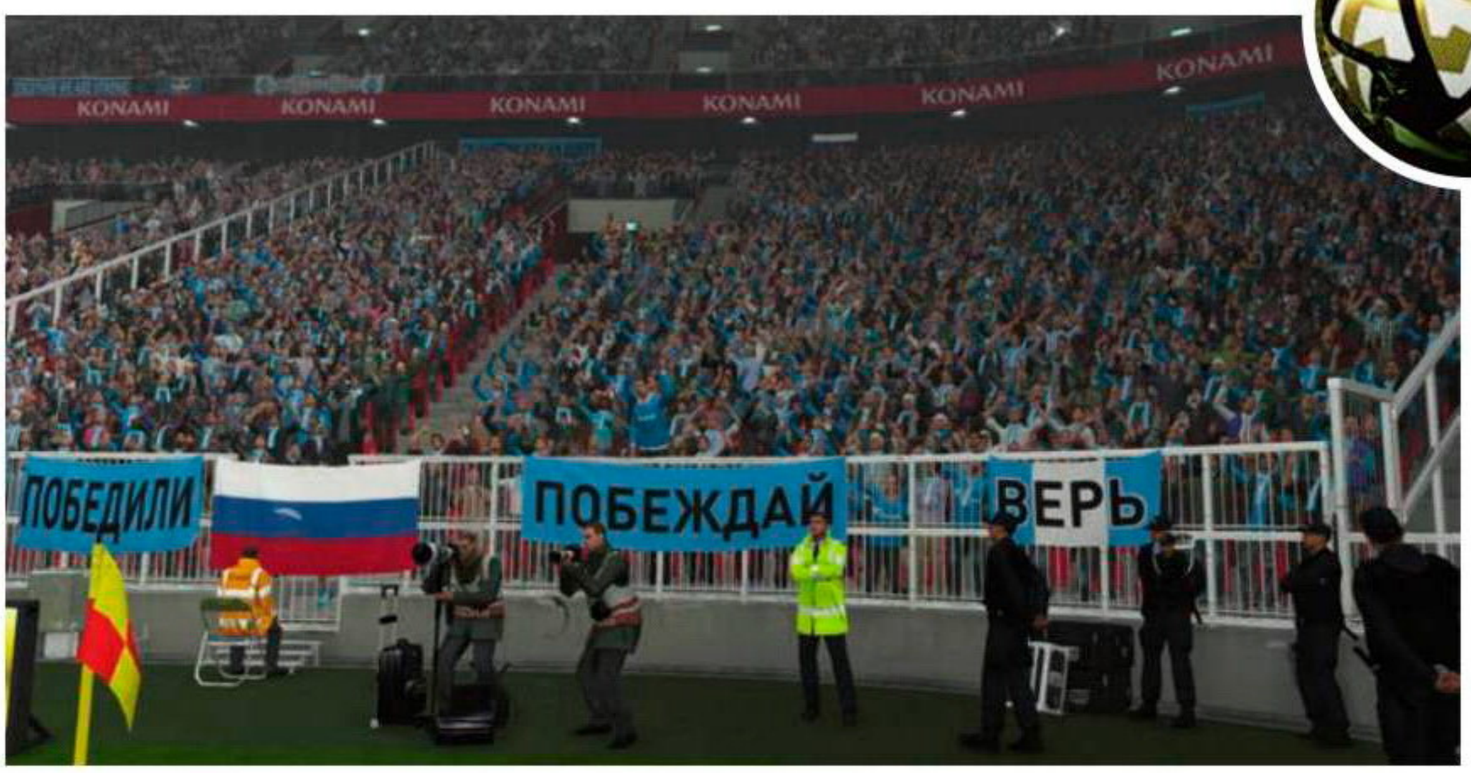
СТАВКИ РАВНЫ

Прошлогодний режим MyClub, аналог FIFA Ultimate Team, имел не менее интересные правила, но был сыроват и не лишен проблем, в основном связанных с нестабильным сетевым кодом. В новой части больше не приходится минутами ждать оппонента, а матчи не прерываются из-за программной ошибки.

В MyClub химия между игроками не так очевидна, как в Ultimate Team. Звездные футболисты подписываются достаточно быстро, но понижают мотивацию команды, поэтому нужно балансировать состав. У каждого игрока свои предпочтения в тактике, и чем чаще они совпадают с тренерскими, тем эффективнее командные взаимодействия. Со временем футболисты сыгрываются, их уровень растет, а тренер может адаптироваться. Мудрено и при этом реалистично.

Понравится MyClub не всем – здесь очень сложно собрать клуб из конкретных игроков. Контракт с футболистом подписывается через агента, но кого тот выберет, зависит от случая. Сужают поиски навыки агента (специализация на скоростных или оборонительных игроках и прочее), но это все равно лотерея.

Разработчики плотно взялись и за «Мастер-лигу», местную карьеру. Конечно, главная борьба идет в мультиплеере, но все же солидная часть аудитории до сих пор не имеет стабильного доступа к сети или предпочитает по старинке играть за любимый клуб в качестве тренера. Помимо изменений в дизайне и агентов появилась возможность аренды футболистов с последующим выкупом. У игроков теперь есть роли (почти как в **Football Manager**):



ПРИЯТНО ВИДЕТЬ в японском футбольном симуляторе фанатские растяжки на русском языке!

ОТ ЦВЕТА ВЫБРАННОГО МЯЧА (лучший — черный, худший – белый) зависит уровень игрока, которого удастся подписать. Чистая лотерея

у меня, к примеру, Руни в Manchester United после нескольких матчей в роли капитана стал лидером команды и начал положительно влиять на настрой других игроков.

СВОЙ КУРС

Pro Evolution Soccer никогда не могла похвастаться именами: сперва не хватало денег, затем основные лицензии перешли конкуренту. И взамен она может предложить лишь полностью воссозданные первенства клубов разных частей света: «Лига чемпионов», «Кубок Либертадорес» и другие, с характерным стилем и атрибутикой.

Разработчики прекрасно осознают, что этот поезд уже ушел, – но **Pro Evolution Soccer** никогда и не покупали ради любимых футболистов и клубов. Поэтому упор делается на то, в чем сериал был силен всегда: на сам процесс игры в футбол.

FIFA обычно разыгрывает красивое и драматичное представление. Большинство играющих в нее предпочитают быстрый стиль тактике – просто потому, что там позволяется и поощряется скоростной футбол. **PES** же – про полный контроль. Она более медленная и вдумчивая. Каждое движение футболиста, каждая стычка, каждая борьба в воздухе – все под вашим управлением.

Хотя темп в новой части вырос, PES по-прежнему надежнее всего ощущается при игре в короткий пас, на коротких дистанциях. Многое строится на индивидуальных стычках футболистов, а передачи на ход и забросы за спину защитникам почти никогда не проходят.

Как обычно, научиться контролировать мяч в PES значительно сложнее, чем в FIFA, – никто не помогает, не корректирует траекторию, партнеры по команде страхуют меньше. Но, когда всем этим овладеешь, ощущения от игры будут уже совершенно иные.

Тут очень к месту пришлась новая физика поведения футболистов. Теперь столкновения на поле происходят еще органичнее, еще больше параметров влияет на исход. В первую очередь – данные самих игроков. Скажем, в обороне громадный Мертезакер выиграет почти все мячи в воздухе, а невысокий проворный Лам сможет умело и быстро занять выгодную позицию. В атаке сильного Ибрагимовича остановить непросто, чего не скажешь про фланговых игроков. Скоростные вингеры в **PES** традиционно представляют куда меньшую угрозу, чем в FIFA.

Новые способности вратарей, напротив, вызывают нарекания. Защитники ворот, конечно, научились многому и зачастую действуют с ошеломляющей филигранностью, близкой к стилю Фабьена Бартеза на закате карьеры. Но только высокоуровневые. Вратарь средней руки не стесняется проморгать «бабочку» в ближний угол.

Часто это выливается в крупные счета, особенно в сетевых соревнованиях. Те длятся по двадцать минут, и за это время в ворота иной раз залетает в сумме десяток мячей. Более всего это характерно для встреч неопытных игроков: оба не умеют строить игру, и в защите образуется проходной двор.

■■■

Pro Evolution Soccer пока не хватает индивидуальности во всем, кроме игрового процесса. Она повторяет FIFA во всех режимах, выглядит и управляется вроде так же и вчистую проигрывает в плане громких имен. PES показывает себя в полной мере лишь тогда, когда начинаешь изучать игру и использовать все ее возможности. Вот тогда становится ясно, что эта серия воссоздает самый детальный, самый сложный и самый правдоподобный футбол. **PES** совсем не идеальна как игра, но как симулятору ей нет равных.

А еще, похоже, это едва ли не единственная серия, которую издательство **Konami** не похоронило. Пока что. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Типичная локализация спортивной игры. Тексты меню переведены, фамилии игроков и названия стадионов оставлены английскими. Названия клубов могли бы и не транслитерировать – вымышленные имена вроде «Мерсисайд Ред» смотрятся диковато, – но в остальном серьезных нареканий нет.

О PC-ВЕРСИИ

Увы, все сказанное актуально прежде всего для консольных версий. Первые PC-покупатели жалуются на вылеты, черный экран, падение производительности и задержку в сетевых матчах. К тому же Konami, похоже, решили выпустить на персоналках вариацию с прошлого поколения консолей. Обязательно сыграйте перед покупкой в демоверсию.

ОЦЕНКА PC-ВЕРСИИ: 6,0

ПОРАДОВАЛО:

– новая система столкновений оживляет игру и дает футболистам больше индивидуальности;
– все необходимые для счастья режимы;
– тонкий контроль происходящего на поле.

ОГОРЧИЛО:

– вратари с низким рейтингом спят на воротах;
– дисбаланс в сетевых матчах и в силе вратарей часто приводит к большим счетам;
– халтурнейшая PC-версия.

ДОЖДАЛИСЬ?

В прошлом году PES вышел в один дивизион с FIFA, а в этом продолжает укреплять состав. У него есть свой стиль игры, своя физика, свои исполнители. Еще немного залатать дыры в обороне – и борьба пойдет на равных.
С нетерпением ждем следующего раунда борьбы – ведь на 2016 год Konami удалось отхватить лицензию на грядущий чемпионат Европы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

DESTINY: THE TAKEN KING

НАПЕРЕКОР СУДЬБЕ

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

ЖАНР Экшен, MMO
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Bungie Software
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ Destinythegame.com

В первый год после выхода **Destiny** патчи и дополнения на ходу меняли правила игры, но никогда не затрагивали глобальных проблем. Одно оружие теряло силу, другое, наоборот, набирало мощь, что влияло на метаигру. Но не более. Это можно было бы оправдать принадлежностью **Destiny** к MMO-играм, но в ней, не в пример коллегам, сильно ограничивалось социальное взаимодействие. Без торговли между игроками, без внятной иерархии кланов (по сути, обычных списков друзей) волей-неволей приходилось вариться в своем личном пространстве, а потеря каждого элемента наполнения обедняла игру.

Под конец Destiny превратилась в рулетку, где играющие каждую неделю старались выбить чаемую броню и оружие. За несколько месяцев до выхода **The Taken King** большинство уже нашло все, что нужно, и огромная армия стражей просто изнывала от скуки, рутины и засилья одинакового оружия в PvP.

ПРИШЕСТВИЕ КОРОЛЯ

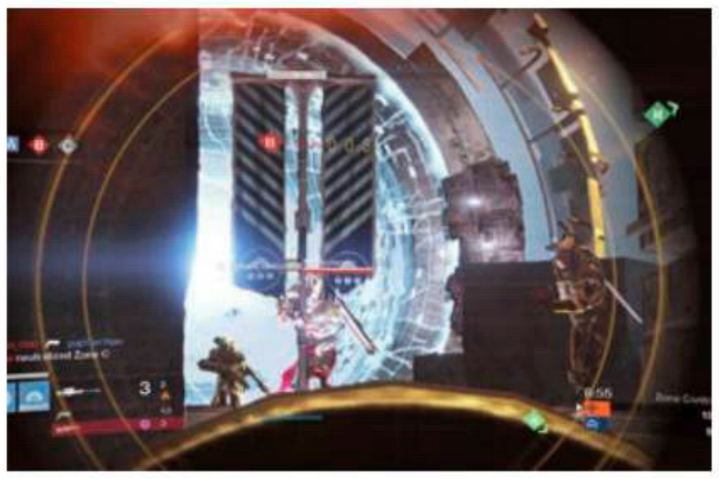
The Taken King – не только дополнение, но и глобальная работа над ошибками. Bungie показала, что умеет слушать и поддерживать игроков.

Скомканная, полная недомолвок, однообразная подача сюжета в **Destiny** отпугнула многих. «У меня нет времени объяснять, почему у меня нет времени объяснять», – фраза загадочной путешественницы во времени иронично характеризует весь сюжетный контент первого года. Поклонники строили теории на основе архитектуры игры и по текстам карточек гримуаров, стараясь увязать разрозненные хвосты в единую историю. Процесс это, без сомнения, увлекательный, но у неподготовленного человека вызывает отторжение.

А вот The Taken King разработчикам удалось придать ту притягательность, которой славится серия Souls, где Destiny черпала вдохновение. Выдав по-настоящему эпическое повествование о вторжении в Солнечную систему флота древних космических мертвецов, сценаристы и постановщики с лихвой удовлетворили требования прямой подачи сюжета.

Если соберетесь копнуть глубже – ищите тайники, отправляйте своего спутника-призрака сканировать подозрительные элементы, штудируйте новые карты гримуаров, которые, увы, все еще есть только на сайте. Эти кусочки мозаики и обогащают панораму новых событий, и заполняют пробелы в старых сюжетах. Например, можно узнать подоплеку истории с револьвером The Last Word.

Но не только новые видеоролики, тексты и диалоги помогают восприятию мира. Bungie пересмотрела подход к механике и структуре миссий, наделила городских продавцов-статистов обаянием. Их болтовня и перебранки оживляют паузы между заданиями, а сами миссии наконец перестали быть коридорным вариантом «убей их всех» с сидением в окопе, пока ваш призрак открывает очередную дверь или взламывает консоль.



ЗАХВАЧЕННАЯ ПРОТИВНИКОМ ТОЧКА – идеальная цель для чар космической магии или хэдшота из укрытия

Старая добрая стрельба по орде, конечно, никуда не делась. Destiny в первую очередь славна перестрелками, но отныне в этой бесконечной войне есть место и побегам, и несложным головоломкам, и скрытному проникновению в логово порождений тьмы. Кампания проходится за вечер на одном дыхании.

Но все же Destiny работает по правилам многопользовательских игр, поэтому сюжет здесь лишь стартовая площадка, которая придает осмысленности игровой вселенной перед тем, как впустить в нее очередного стража.

К НЕКОТОРЫМ ЗАГАДКАМ даже не знаешь, как подступиться

КАРТА СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ, по версии Destiny, не совсем классическая

НОВАЯ ЭКЗОТИКА не только выглядит эффектно, но и действует соответствующе

НА ВОЛЬНЫХ ПРОСТОРАХ

Там, где заканчивался сюжет самой Destiny и двух предыдущих дополнений, начинался угнетающий фарм. Для MMO занятие это рядовое и обыденное, но для стражей в Destiny – сущий кошмар. За пределами рейда никто не гарантировал, что вы получите конкретный предмет.

Одним «Гьяллархорн» (экзотическая ракетница, ставшая священным Граалем и символом игры) выпадал из энграммы с рядового моба, другим, несмотря на регулярные прохождения самых сложных испытаний, пришлось покупать его у торговца экзотикой за мгновение до того, как легендарное оружие стало бесполезным. Элемент случайности властвовал над всеми остальными механиками, а усилия и время, затраченные на Destiny, были несоизмеримы с полученным результатом.

Проблему решили способом простым и очевидным. Едва ваш страж покончит с сюжетным заданием и вернется в город, как местные начнут забрасывать его поручениями. Развитие персонажа становится более осмысленным, а награды помогают стать чуточку сильнее.

Теперь уже не так важно полагаться на слепую удачу. Большая часть новых экзотических образцов дается по квестам, и их добыча не зависит от генератора случайных чисел. Часть заданий открывается со временем, с выполнением нужных условий: например, заработать определенную репутацию у горожанина или насобирать столько-то раскиданных по миру ключевых предметов.

Некоторые награды скрыты в рядовых заданиях. Вместо того чтобы завершить его обычным путем, можно свернуть в сторону и запустить цепочку событий, которая превратит обыденную вылазку в серьезное испытание с соответствующей наградой.

Destiny теперь поощряет не только изучение мира, но и находчивость. Многие награды разработчики спрятали подальше – от умельцев, что разбирают код игры и выкладывают свои находки на всеобщее обозрение. Первые открытия уже будоражат сообщество, а способы получения многих засветившихся в трейлерах предметов остаются загадкой.

Атмосфера первооткрывательства, вместе со сложными заданиями, рождает дополнительный интерес к игре и закладывает хороший запас прочности. Надолго ли хватит этого скрытого контента, покажет время, но хочется верить, что дело не ограничится парой-тройкой примеров. На момент написания статьи стражи так и не смогли разгадать тайну тяжелой фузионной винтовки Sleeper Simulant и даже посвятили ей отдельный форум на Reddit.

Полностью отказываться от фактора случайности в Bungie не стали, но теперь он играет совершенно иную и важную роль. В **House of Wolves** можно было перековывать оружие и менять его перки. Само собой, некоторые перки считались лучше других. Стражи собирали оружие с наилучшими характеристиками и через череду метаморфоз получали оптимальный набор его способностей. В итоге к концу года все герои как один утратили индивидуальность и превратились в армию клонов. Если снайперка – то с Last Round, усиливающим последний патрон в магазине. Если дробовик, то с солидной прибавкой к дальности стрельбы.

The Taken King вернуло стартовую модель, отныне получить идеальное оружие можно лишь случайно. Что в первую очередь не превращает стоковый магазинный арсенал в ничто, а во вторую – наделяет удачные находки невероятной ценностью.

ОТВЕДАЛИ КНУТА, ПОПРОБУЙТЕ И ПРЯНИК

Все эти изменения усилили интерес к игре и у ветеранов, и у новичков. Но любое благое начинание может разбиться о скверную реализацию. В первый год на поздних этапах игры все сводилось к нескольким ключевым элементам: страйки (последовательность миссий, заканчивающаяся сражением с боссом), недельный страйк (одна миссия из последовательности, но с усиленными противниками), Nightfall (еще один страйк, усложненный модификаторами), рейды и глобальные соревнования в PvP, учитывающие уровень игроков.

В The Taken King недельные страйки исчезли, вместо них предлагают дополнительную награду за прохождение первых трех миссий из героических страйков. А Nightfall больше не дает недельную прибавку к получаемому опыту и стал скорее развлечением и поводом проверить свое мастерство при экстремальных модификаторах. Прошлые рейды почти полностью утратили ценность.

ВЕРДИКТ

ОРИКС, КОРОЛЬ УЛЬЯ, подчиняет себе все известные армии, и противостоять ему можно, лишь сплотившись с товарищами по оружию

ВИНТОВКА РАЗВЕДЧИКА от фракции Dead Orbit, полученная в Nightfall, отличается перками от стандартной магазинной

Страйки отныне используют элемент случайной генерации. На каждом этапе задания есть несколько вариантов развития событий, и цельная картина выстраивается из их сочетаний. Со временем и эта вариативность начнет повторяться, но это лучше статичного варианта первого года, надоедавшего уже с третьего раза.

Nightfall теперь не настолько важен, можно обходиться и героическими миссиями. Шансы на выпадение энграмм на страйках увеличили в несколько раз, и стало уже не так трудно заполучить нужные предметы. Чем дольше вы играете в страйки, тем лучше трофеи. В список падающих с врагов энграмм добавили самые ценные – золотые, – а торговец экзотикой продает новый предмет, увеличивающий шанс их выпадения.

Destiny научилась правильно поощрять игрока и дает ему весомую причину продолжать игру. Один из психологических барьеров, мешающих получать от игры удовольствие, наконец-то разрушен. Остается еще по меньшей мере один, возведенный игроками в процессе борьбы с системой.

Поскольку раньше невозможно было напрямую влиять на шансы выпадения предметов, те стражи, что предпочли Destiny всему остальному, развивали сразу трех персонажей, чтобы использовать все доступные возможности. Получалось три Nightfall в неделю, три недельных страйка и шесть походов в рейд. Мало кого уже интересовал сам процесс стрельбы, главным было побыстрее добраться до экрана статистики миссии и узнать, повезло ли на этот раз или «однорукий бандит» прокатил.

В The Taken King марки за PvE и PvP объединили в единый ресурс – легендарные марки, запас которых сделали общим на весь аккаунт. Это позволяет сосредоточиться на одном персонаже, а привычка одновременно развивать сразу троих постепенно теряет смысл. Каждый класс получил третью ветку развития и теперь полностью боеспособен в любой ситуации. Старый график «успеть сделать до вторника» можно выкинуть.

НАСТАВНИК ВСЕХ СТРАЖЕЙ-ОХОТНИКОВ Кэйд-6 (Cayde-6) оказался на редкость разговорчивым типом

ГРАБЛИ ВСЕ ЕЩЕ ЗДЕСЬ

Однако в The Taken King слишком мало по-настоящему нового контента. В релизную версию вошли четыре больших локации: Земля, Луна, Венера и Марс. А тут добавили всего одну – дредноут, зависший на орбите Сатурна. Добрая половина новых заданий и событий имеет место на уже хорошо знакомых планетах.

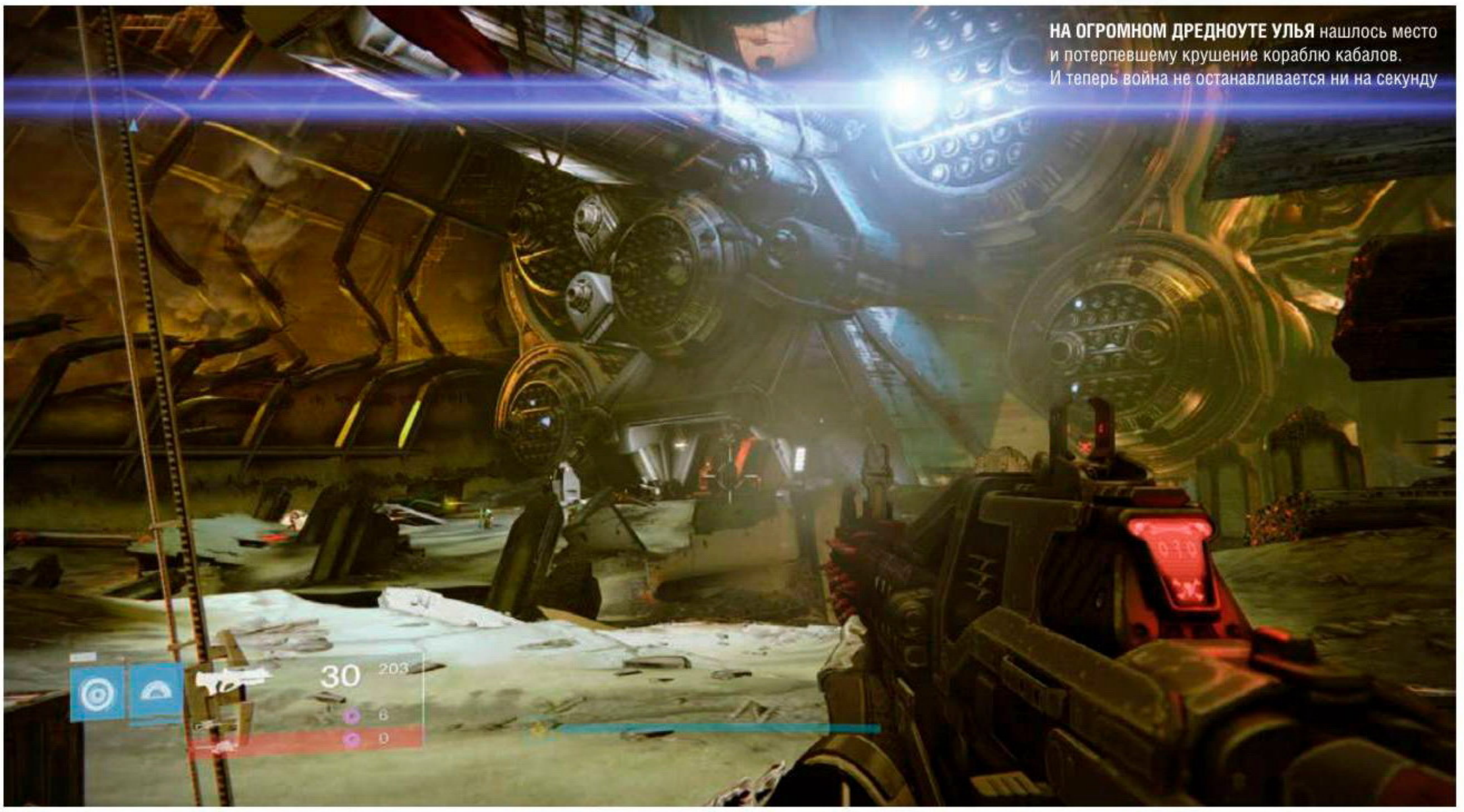
По насыщенности, правда, дредноут превосходит любую планету первого года. Свободное патрулирование открывает вам загадки и тайники, которые раньше можно было встретить, пожалуй, лишь в рейде. A Court of Oryx, небольшая арена на корабле, предлагает попытать силы в сражении с необычными противниками.

Чтобы начать событие, нужно привести в действие одну из трех рун. Первая призывает случайного легионера армии тьмы. Тактики боя с ними разительно отличаются: одних нужно убить одновременно, другие неуязвимы, пока стражи не соберут их в кучу. Вторая руна вызывает сразу нескольких таких врагов, и на поле боя начинается хаос. Третье испытание всегда одинаковое всю неделю и предлагает сразиться с самыми мрачными и злобными поборниками тьмы.

Новые механики и события вводятся по чуть-чуть с каждым дополнением, а удачные старые при этом теряют значимость и подаются заново в ином виде. Вместо того чтобы подгонять существующие рейды под новые реалии, их просто оставляют в прошлом, а действующие в них механики распихивают по сюжетным миссиям и прочим активностям. Так, чемпион в Court of Oryx, появившийся на второй неделе, копирует финального босса из рейда Crota's End.

Пока что все свежо и ново. Сообщество в восторге от количества секретов, долгоиграющих квестов, от Court of Oryx и нового рейда, разнообразного и требующего фантастической слаженности командных действий.

Но смогут ли разработчики произвести такой же фурор следующим дополнением и не успеют ли оголодавшие стражи разобрать The Taken King на куски до его выхода? История прошлого года невольно заставляет задумываться о будущем, и вполне может оказаться, что основным развлечением для всех и вся вновь станет несгибаемая PvP-арена. Метаигра на ней не устаканилась до сих пор.



НА ОГРОМНОМ ДРЕДНОУТЕ УЛЬЯ нашлось место и потерпевшему крушение кораблю кабалов. И теперь война не останавливается ни на секунду

БЕЙ СВОИХ, РАЗ ЧУЖИХ НАДОЕЛО

Незадолго до выхода дополнения вновь поменялась расстановка сил на арене. На этот раз изменение баланса оружия получилось самым масштабным и удачным, и каждый тип занял свою нишу. Однако старые привычки отмирают долго. Больше всего игрокам не хватает лучших перков первого года, заметно поднимавших характеристики оружия. Теперь же ради усиления одного параметра придется смириться с ослаблением другого.

Большую роль стала играть марка производителя оружия, в первый год бывшая лишь формальностью. Каждая из мануфактур держится своей идеологии. Одни закладывают большую вариативность перков, другие изначально создают оружие с самыми сильными физическими характеристиками. Выбрать фаворита поможет городской оружейник, каждую неделю бесплатно выдающий тестовые образцы.

Но одно дело стрелять в мобов, и совсем другое – в таких же стражей в PvP-режиме. Среди всех консольных шутеров именно в Destiny один из самых «людных» PvP-режимов, и его развитие значимо для ее долголетия. Дополнение принесло набор новых карт со вполне типичной для игры архитектурой и три новых режима: Zone Control, Rift и Mayhem. Первые два сугубо командные, последний – фестиваль космической магии и тяжелого оружия.

Zone Control опирается на опыт предыдущего режима контроля. Здесь есть три ключевые точки, которые нужно удерживать. Однако убийство противников больше не приближает вас к победе. Очки начисляются каждые пять секунд, а их количество напрямую зависит от того, сколько ключевых точек принадлежит команде.

Rift – вариация американского футбола, но с оружием и возможностью стрелять на поражение. В центральной точке карты появляется светящаяся сфера, и подобравший ее игрок должен прорваться к базе противника под прикрытием своей команды.

Mayhem напоминает игры для вечеринок, за которыми люди собираются с единственной целью: весело провести время. Здесь все особые возможности персонажей восстанавливаются невероятно быстро, а тяжелые патроны для пулеметов и гранатометов валяются на каждом углу. И даже чурающиеся PvP игроки получат свою дозу веселья – с таким обилием смачных и красивых убийств и проигрывать-то не обидно.

■■■

The Taken King – это не просто дополнение, а полное переосмысление игры, принципов, на которых она строится, и чувств, которые вызывает. Весь контент прошлого года попросту теряет без него смысл.

В середине лета связь между игроками и Destiny напоминала отношения пары, которая уже не помнит, что свело их вместе, и не понимает, что продолжает удерживать. The Taken King возвращает эти отношения в «конфетно-цветочный» период, полный гармонии и единства. Здесь уйма мелочей, упрощающих жизнь стражей, а главное – дополнение решает основные проблемы игры.

Но тут всплывает непростой вопрос.

Во многом эффект свежести обусловлен тем, что Bungie поправила самые очевидные проблемы. У студии было несколько вариантов: разбираться с ошибками на ходу или всеми правдами и неправдами тянуть до начала нового года и сгладить недочеты одним махом, создав вокруг игры дополнительный ажиотаж.

Так уж получилось, что настоящая Destiny начинается прямо сейчас. Если вы успели покинуть игру или, наоборот, хотите с головой погрузиться в эпическую космооперу, самое время брать The Taken King. ■

ПОРАДОВАЛО:
- полностью переосмысленное наполнение, делающее игру комфортной;
- новый рейд – лучший за всю историю игры;
- улучшенная система выпадения вещей;
- возможность сосредоточиться на одном персонаже;
- новые PvP-режимы варьируются от требующих полной самоотдачи до дарующих беспечное веселье.

ОГОРЧИЛО:
- введение изменений неоправданно затянулось;
- весь контент прошлого года обесценился;
- по-настоящему нового не так уж и много.

ДОЖДАЛИСЬ?

Destiny наконец-то играется и воспринимается так, как должна была с первого дня. Жаль, что для этого потребовался целый год грандиозного платного бета-тестирования.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

ВЕДЬМАК 3: КАМЕННЫЕ СЕРДЦА

БОЙСЯ СВОИХ ЖЕЛАНИЙ

АРТЕМИЙ КОТОВ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК CD Projekt RED
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ Thewitcher.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core i5 3.3 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i7 3.4 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

«Каменные сердца» начинаются с контракта. Некто Ольгерд фон Эверек, ценитель искусства и главарь шайки разбойников, просит Геральта убить огромную жабу, что завелась в подземельях Оксенфурта. Глупцы говорят – если поцеловать эту жабу, она превратится в прекрасного принца. Многие девушки уходили на свидание с ней, да так и не вернулись.

Контракт приводит к неожиданным последствиям, и Геральт оказывается вынужден заключить договор с существом, называющим себя Стеклянным человеком. Ольгерд когда-то тоже заключал с ним сделку и попросил исполнения трех желаний от постороннего человека. И так уж вышло, что именно Геральту придется претворять в жизнь прихоти разбойника – чтобы уплатить собственный долг таинственному исполнителю желаний.

ВОПРОС ЦЕНЫ

Каждое поручение Ольгерда рассказывает отдельную историю со своим настроением и жанром. Это может быть беззаботная комедия, остросюжетное приключение в духе «Одиннадцати друзей Оушена» или меланхоличный готический хоррор.

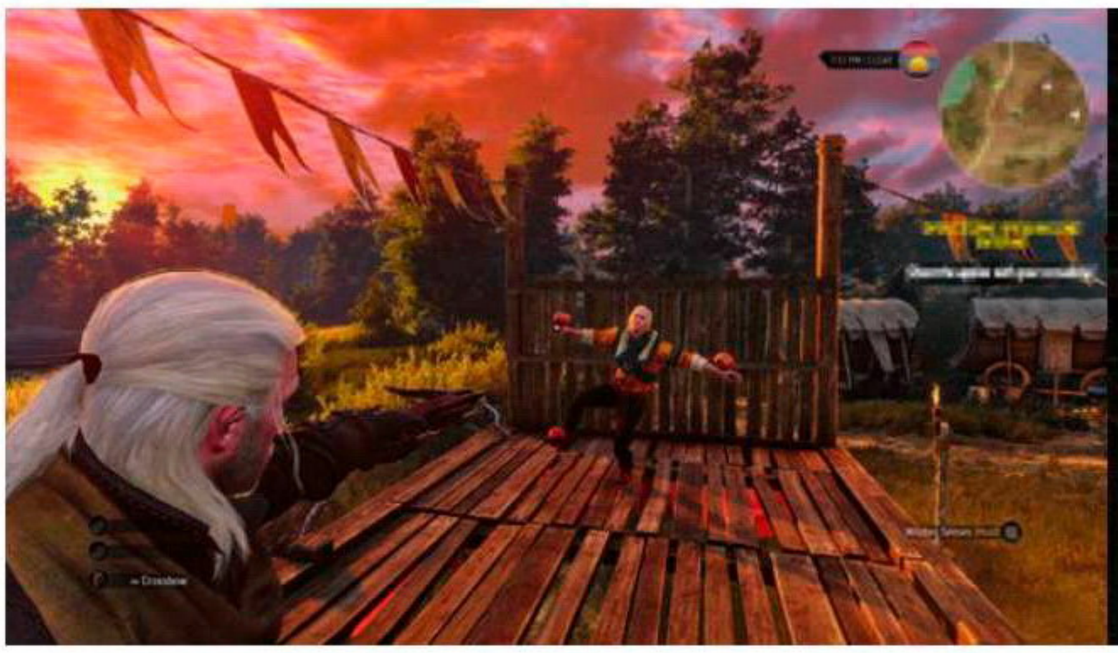
Похожая манера менять стиль повествования характерна для «Дикой охоты», правда, там меняется еще и окружение (на островах Скеллиге и без всякой истории чувствуешь себя будто в другой игре), а в «Каменных сердцах» все события происходят в окрестностях Оксенфурта. Однако теперь там на порядок больше селений, «вопросительных знаков» и побочных квестов, а каждому «желанию» соответствуют свои декорации. Контраст между историями разительный.

Несмотря на различия в атмосфере, героях и местах действия, история сохраняет целостность. Если вы уже, казалось бы, думать забыли о фон Эвереке и его распре со Стеклянным человеком, Геральт продолжает узнавать все больше о его жизни и непростом характере, и даже самые удачные шутки (а юмора тут полно) не прогоняют висящую над ведьмаком зловещую тень. Краски постепенно сгущаются, то и дело вылезают намеки на темную сущность Стеклянного человека, и самые радостные сцены обретают привкус мистической угрозы.

ЧЕЛОВЕК СЛОВА

Появление новой механики зачарования предметов означает одно: деньги во второй половине игры наконец-то есть на что тратить. Если вы поможете офирскому мастеру чар, он сможет вытворять с оружием и доспехами Геральта безумные вещи – за безумные деньги. Например, заставить меч перебрасывать знак Аксий с мертвого врага на его напарника или шпарить огнем. А за дополнительную плату чаровник проковыряет вам ячейки для рун в любом мече и доспехе, было бы желание.

Чтобы от мощных чар была польза, оксенфуртские окраины наводнили высо-



В ОДНОЙ СЦЕНЕ вас попросят подменить циркового стрелка и сбить яблоки. Так и подмывает проверить: а что, если Геральт попадет в эльфа? Разработчики продумали этот момент

НАД РУССКОЙ ОЗВУЧКОЙ явно потрудились, но поводы для придирок неизбежны. В одной особо любопытной сцене англоязычный Геральт звучит совсем уж обыденно, а русскоязычный даже немного переусердствовал

САМ ОКСЕНФУРТ тоже понемногу преобразили и даже дополнили ранее недоступной территорией. Вы ведь не думали, что так и не посетите главную достопримечательность города?

коуровневыми монстрами и бандитами. Из новичков тут кабаны, арахноморфы и рыцари ордена Пылающей Розы. Да, те самые, из первой части. Что они забыли в веленских лесах и почему промышляют разбоем, вы сможете узнать в одном из побочных квестов.

Поведение всех новых существ основательно проработали, даже рядовые кабанчики могут не только вешать вас на бивни, но и лягнуть, если Геральт зайдет им за спину. Но больше всего внимания уделили новым боссам – у каждого богатый набор атак, каждый опасен и требует усилий.

Однако главная проблема боссов «Дикой охоты» никуда не делась: бой все еще сводится к прыжкам из стороны в сторону, отскокам, иногда – злоупотреблению знаком Квен и жонглированию предметами из инвентаря. Поэтому чем более могуч ваш противник, тем утомительнее схватка, а ближе к концу против Геральта выйдет настолько живучая курва, что Кащей эндриагой покажется. Алгоритм победы всегда один и тот же, и с экспериментами вроде кейрана из «Убийц королей» разработчики пока явно завязали.

ГЛАС РАССУДКА

В «Каменных сердцах» чувствуется внимание к мелочам: в проработке локаций, персонажей, диалогов, отдельных сцен. Дом Шани увешан анатомическими картинками и кишит пациентами, а на перекрестке, где Стеклянный человек назначает вам встречу, можно услышать интересную песенку деревенской ребятни, но лишь в определенное время. Игра то и дело дает отсылки не только к мировой культуре (в одной сцене Геральт цитирует Льва Толстого), но и к прошлым «Ведьмакам». Порой – в самых неожиданных формах.

Внимательность в дополнении не просто поощряется, но порой необходима. «Ведьмак» никогда не вел по сюжетным развилкам за ручку, не оповещал, какой ваш выбор игра «запомнит», а какой – нет. В «Каменных сердцах» вы можете столкнуться с совершенно неожиданными последствиями пустякового, казалось бы, выбора. Неожиданными не потому, что они нелогичны, а потому, что так обычно не делают.

Например, в одном детективном квесте игра после первой же зацепки предлагает сделать разумный вывод, вернуться к нанимателю – и получить награду. Но если вы сами захотите хорошенько осмотреться, то узнаете всю правду и найдете иное решение.

От вашего желания исследовать игру и думать над выбором зависят самые разные вещи – например, сможете ли вы найти чертежи новых ведьмачьих доспехов, концовка изящной постельной сцены с Шани и даже то, получит ли Геральт возможность повлиять на концовку игры. При определенном раскладе вы можете и не узнать, что в дополнении вообще-то не один финал. Ну вот, теперь вы знаете, а могли бы и не узнать.

Накрепко запомните: «Каменные сердца» поощряют пытливых.

■■■

«Каменные сердца» делают именно то, чего ждешь от хорошего рассказа о ведьмаке: берут классическую историю о коварном «исполнителе желаний» и пересказывают на свой лад, с особым «ведьмачьим» колоритом. И как пересказывают! Это прекрасное дополнение. Как раз такое, какого заслуживает игра. ■

ПОРАДОВАЛО:
- как всегда, великолепные диалоги;
- разнообразные и нестандартные ситуации;
- история, врезающаяся в память;
- игра богата на детали и поощряет любопытных игроков.

ОГОРЧИЛО:
- боссы требуют тактического подхода, но по-прежнему убиваются еще в оригинале доведенным до автоматизма «заплясыванием»;
- не получившие право выбора концовки могут разочароваться в сюжете.

ДОЖДАЛИСЬ?
В этом дополнении есть все, за что мы полюбили «Дикую охоту», а меньший объем возмещает ювелирная проработка каждой тонкости, сцены и строчки в диалоге. Примерно так делали Expansion Packs в былые времена. Учитесь, разработчики.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

4

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Sony
РАЗРАБОТЧИК Media Molecule
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4
САЙТ ИГРЫ Tearaway.mediamolecule.com

TEARAWAY UNFOLDED

КРАФТОВАЯ СКАЗКА

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Tearaway, вышедшая в 2013 году, была во многих отношениях знаковой. Именно она, а не **Uncharted: Golden Abyss** или **Killzone: Mercenary**, в полной мере показала возможности PlayStation Vita и при этом органично вплела их в игровой процесс, а не использовала по принципу «лишь бы было».

Кроме того, британцы из Media Molecule приблизились к феномену Nintendo настолько, насколько вообще возможно для западных разработчиков. **Tearaway** получилась ярким и немного детским платформером, который тем не менее брал за душу.

Прошло два года, и приключения Сорванца начинаются сызнова, на этот раз на большой консоли. Не растерял ли он по дороге часть своего очарования – и как пережили механики PlayStation Vita перенос на PS4?

В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ Tearaway Unfolded начинает сильно напоминать Journey

БУМАЖНЫЕ КРАСОТЫ

Как и раньше, главный герой в Tearaway Unfolded – паренек Айота (или девочка Атой), бумажный сорванец с конвертом вместо головы. В конверте – послание, которое нужно доставить на небо. Почему? Потому что в небе появилась огромная дыра в нашу реальность, через которую письмо можно передать нам. Таким образом, мы одновременно становимся и почтальоном, и получателем.

Наши приключения проходят в мире, где все, от травы и до задумчивых лосей, сделано из яркой бумаги. В стилистике сразу узнается модный «паперкрафт», или бумажное моделирование, эдакое сочетание оригами и коллажей. Окружение выглядит статичным, но стоит нам начать двигаться, как мир вокруг оживает: по поверхности воды разбегаются волны, струи водопадов завиваются на концах, а плоские деревья колышутся.

Tearaway Unfolded и правда не похожа ни на что, во что вы играли раньше. Но необычное внешнее оформление не мешает глубоко прочувствовать здешний мир: яркое закатное солнце заставляет зажмуриться, посреди заснеженной равнины мороз подирает по коже, а темный пыльный чердак при свете свечей становится одновременно пугающим и очень уютным.

Немалую часть элементов бумажного мира мы создаем сами в процессе игры. У короля белок потерялась корона, странному пирамидоголовому существу нужны варежки, в элитный рыбий клуб нельзя пройти без татуировки – и все это мы собственноручно рисуем на тачпаде. Игра не требует особой аккуратности (беличий король будет счастлив и подобию ведра на голове), но при желании в редакторе можно зависнуть надолго. Особенно это касается девушек, готовых часами вырисовывать красивые штучки.

Приятно видеть, что Media Molecule подтянула качество картинки до уровня консолей текущего поколения. А ведь могла бы спустить на тормозах – благодаря рваным бумажным краям и угловатым предметам даже графика PS Vita 2013 года выглядела бы тут неплохо.

ГРОХОТ ЧЕТВЕРТОЙ СТЕНЫ

Но Tearaway запоминалась не столько благодаря графическому стилю, сколько использованием уникальных возможностей PlayStation Vita. Удалось ли разработчикам повторить этот трюк с PS4? И насколько органично особенности большой консоли вписались в игровой процесс?

КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, КАК СКЛАДЫВАЕТСЯ САМОЛЕТИК, который так лихо оседлал Айота? Правильно, с помощью тачпада. И ветром управляем тоже мы. В общем, все самим приходится делать

ЯРКИЙ КОНТУР СВЕТОВОЙ ПАНЕЛИ в темноте выглядит как прожектор. Собственно, в какой-то момент нам понадобится освещать им театральную постановку

Часть наших способностей перекочевала почти без изменений: вместо задней сенсорной панели, например, мы используем панель DualShock 4, нажатие на которую тоже открывает коробки или запускает Айоту в воздух, если он стоит на особом барабане. Пару раз за игру можно использовать микрофон, что необязательно, но весело. Прорычать что-нибудь и затем слушать, как ваш усиленный голос распугивает ворон, – одно удовольствие.

По мере прохождения у нас появляются новые силы, но ровно настолько мощные, насколько требуется герою для продолжения Приключения. С помощью световой панели можно светить прямо на происходящее на экране (контуры света повторяют контуры панели, что особенно здорово), а движения пальцев по сенсорной области управляют дуновениями ветра. Ближе к концу мы вообще получаем возможность схватить любой предмет, который кинет нам персонаж сквозь экран, и бросить его обратно. Если вместо предмета будет белка или противник, мы еще и услышим недовольное бурчание из динамика на контроллере.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Айота умеет только неуклюже бегать да поднимать предметы, и без божественного вмешательства ему пришлось бы туго. И здесь показывает себя грамотное проектирование уровней: первую треть игры главный герой даже не умеет прыгать (!), но это не мешает проходить многоэтажные локации (с помощью тех самых барабанов и сенсорной панели). Со временем он, конечно, выучит пару приемов – но все равно останется ходячим конвертом, которому постоянно нужна помощь.

Увы, все эти способности не производят такого впечатления, как на Vita. Оно и понятно – те элементы, что были важнейшими для портативной консоли и активно рекламировались, на PS4 производят впечатление интересных, но необязательных добавок. Здорово, что они есть, но игровой процесс, построенный исключительно на них, воспринимается... пустоватым. Хочется чего-то более серьезного, что использовало бы мощности PS4 на полную катушку.

Не стоит ждать от Tearaway Unfolded веселья кооперативного режима **LittleBigPlanet**, здесь нет азартных гонок на реактивных ранцах или безумных попыток взорвать друг друга. Tearaway изначально задумывалась как Большое Приключение, поэтому кооператив просто не прижился бы в бумажном мире.

DEUS EX HOMINIS

В первую очередь это сказка, незамысловатая, но безумно милая, похожая на истории, которые рассказывают на ночь при уютном свете лампы. Помните, как в **Prince of Persia** при своей гибели Принц задумчиво произносил: «Нет-нет, все было не так»? Вот и здесь повествование меняется прямо на ходу.

Слишком легко нашли золотой ключик? В истории появляется стая воронов, «налетевшая буквально из ниоткуда», и утаскивает находку. Добрались до вершины горы быстрее, чем предполагает приключение? Айота срывается вниз. Но лишь затем, чтобы подняться и, улыбаясь, снова начать восхождение.

Ведь – как и в любой настоящей сказке – наш герой не умирает от обычного падения или от рук назойливых врагов, а мигом возрождается неподалеку. Да и сами враги, напоминающие злобно верещащие коробочки, больше похожи на гротескных приспешников зла, чем на серьезных противников.

Но не стоит думать, что подобный настрой делает Tearaway Unfolded несерьезной игрой. Временами происходящее напоминает оригиналы самых мрачных сказок: местные жители уверены, что вороны крадут не только предметы, но и души, а пугалу, которое могло бы их спасти, отрубили голову и спрятали на чердаке, потому что оно было слишком страшным. Однажды нам вообще придется раздвинуть перед Сорванцом волны морские, а затем сомкнуть их над головами наших противников... и как здесь не усмотреть библейские мотивы.

■■■

Tearaway Unfolded, как и ее предшественница, получилась отличным платформером с милой и чуточку наивной историей. Магия сказочного приключения и необычный визуальный стиль действуют исправно, а благодаря нестандартному управлению игра не надоедает. Не стоит ждать от нее вызова вашему мастерству, но она поможет расслабиться после рабочего дня и приятно почувствовать себя ребенком.

А еще у главного героя Tearaway Unfolded есть собственная камера с кучей фильтров и возможностью снимать гифки. И он обожает фотографироваться со своим ручным зверьком. ■

ПОРАДОВАЛО:
- атмосфера сказочного приключения;
- бумажное моделирование во всех видах;
- использование возможностей джойстика на всю катушку;
- очаровательный главный герой, который (спойлер!) еще и научится говорить.

ОГОРЧИЛО:
- в перерывах между большими событиями динамика игры провисает;
- возможности консоли PS4 почти не используются;
- нет кооператива.

ДОЖДАЛИСЬ?
Tearaway Unfolded – не самый весомый повод купить PS4, как в свое время было с Tearaway и PS Vita, но точно лучший детский платформер для взрослых на этой консоли. Оригинальный визуальный стиль, сказочная атмосфера, исключительное использование особенностей джойстика – в какой еще игре вы найдете все это сразу?

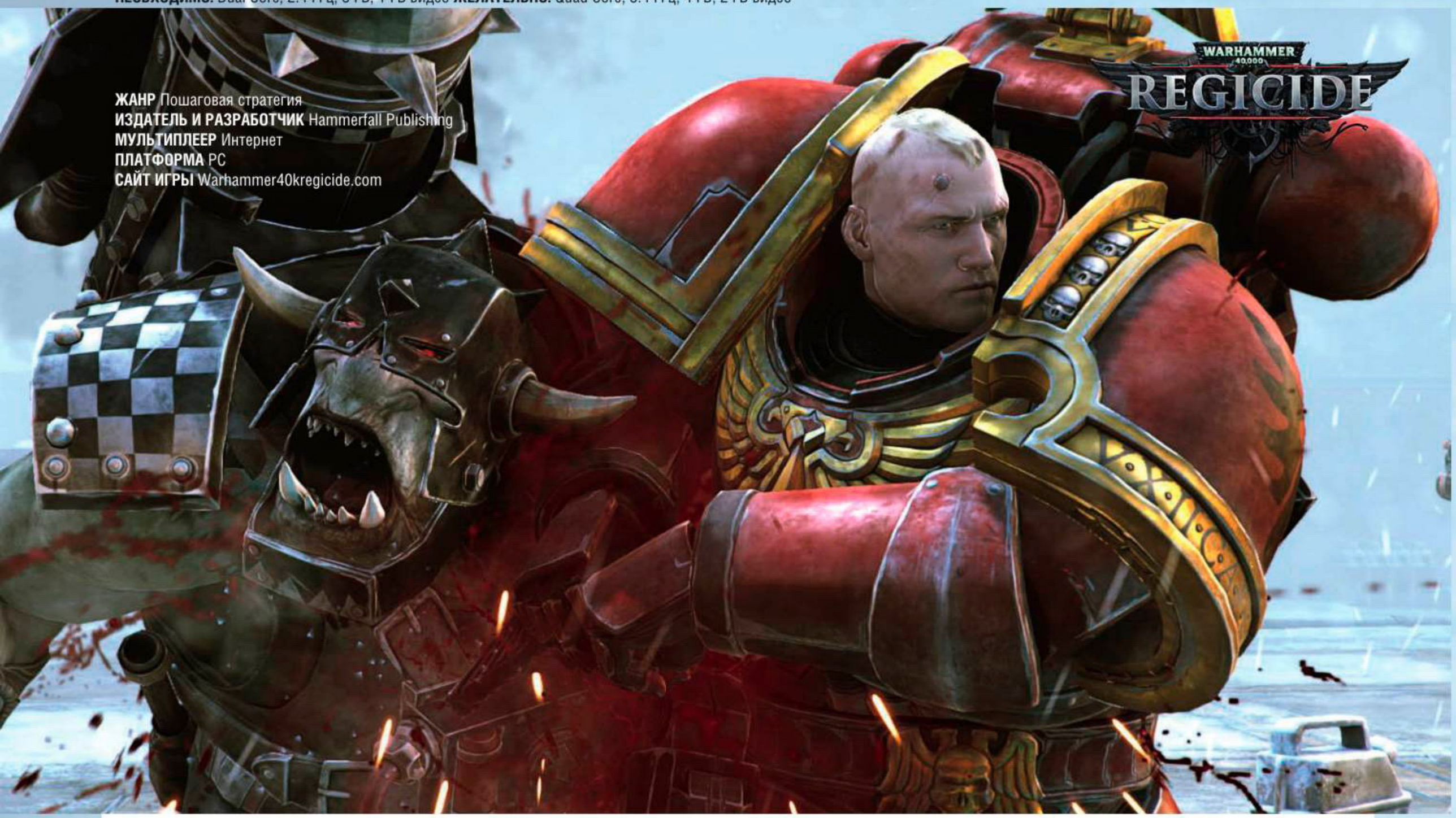
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core, 2.4 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core, 3.4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео



ЖАНР Пошаговая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Hammerfall Publishing
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ Warhammer40kregicide.com

WARHAMMER 40 000: REGICIDE

ГРОССМЕЙСТЕР ИМПЕРИУМА

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Далекие от компьютерных игр люди обожают сравнивать стратегии – что пошаговые, что в реальном времени – с шахматами. Сравнение на самом деле не выдерживает критики – ни в том, что касается роли фигур (игровых боевых единиц), ни с точки зрения баланса и происхождения.

Однако шахматы порой мимикрируют и внедряются в ряды своих «дальних родственников». **Warhammer 40 000: Regicide** – образец такой спецоперации.

ПУЛЯЛЫ И СТРЕЛЯЛЫ

Был бы враг, а повод для резни найдется. «Кровавые ангелы» пронюхали, где водится свежая орчатина: на далекой планете, где нога космодесантника если когда и ступала, то была оторвана, зажарена и подана на ужин. Естественно, орки берут числом, а жестокие и справедливые пехотинцы будут нещадно их давить. Больше об истории ничего знать не нужно – ее подают с помощью диалогов в три реплики перед каждой миссией, а весь смысл сводится к «у-у-у, как ненавижу зеленокожих, аж кушать не могу».

Кампания из трех длинных актов – на самом деле сборник шахматных этюдов, объединенных с тактическими упражнениями. Здесь мы играем в режиме Regicide («цареубийство», отсылка к толкованию слова «шахматы» как «смерть шаха»). Каждая локация – поле 8x8 с богатыми декорациями: за пределами поля красуются баррикады и какая-то техника, буйствуют стихии, а в пределах его наличествуют редкие укрытия и непробиваемые частоколы.

На доске (то есть на карте) расставлены бойцы, приравненные к шахматным фигурам. В роли коней штурмовые пехотинцы с реактивными ранцами, в роли ферзя – сумрачный библиарий. Классической расстановки вы не увидите, в каждой партии бойцы размещены скорее из стратегических, нежели из шахматных соображений. Однако во время игры придется держать в голове и те и другие.

НА ДВУХ СТУЛЬЯХ

Ход в сражении делится на две фазы, в каждой из которых проявляется одна из двух сущностей Regicide. Сначала – обычный шахматный ход, где фигуры «берутся» одним ударом, командира нужно беречь от шаха, а пешки блокируют друг друга. Во второй фазе начинается привычная для пошаговых стратегий тактика. Есть очки инициативы, которые можно потратить на действия: стрельбу, бросок гранаты, лечение, щиты и другие полезные вещи. Средства ограниченны, поэтому выбирать метод уничтоже-

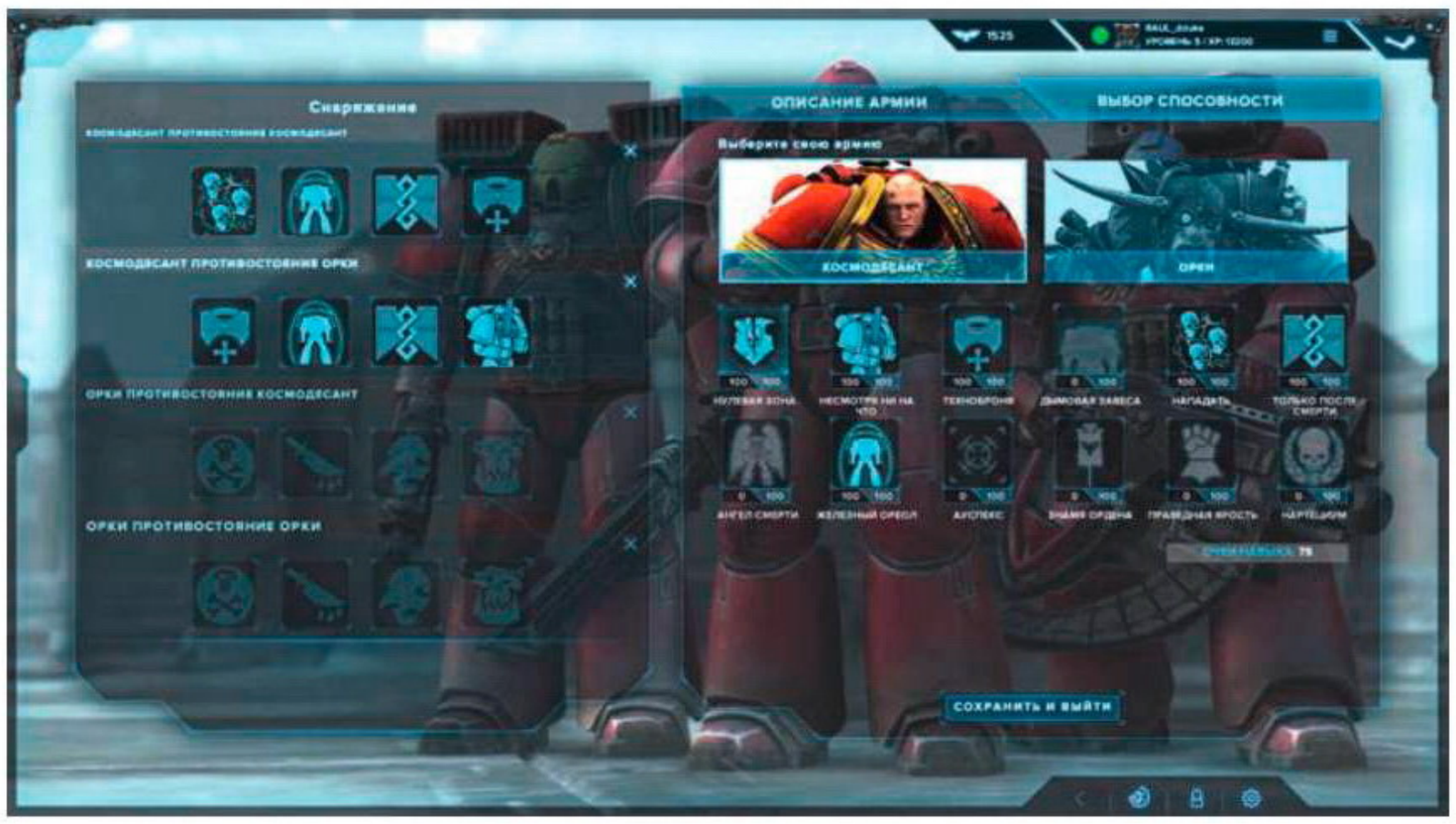
ПЕРВЫЕ ЭТЮДЫ проходятся влет, без малейшего напряжения. Но уже к концу кампании потребуется собрать волю в кулак

СТЕПЕНЬ МАСТЕРСТВА ИИ скачет по неизвестному графику: то он в два хода отрывает всем руки-ноги, то подставляет важную фигуру под безнаказанный удар

ния и цель приходится после тяжких раздумий (которые нередко заканчиваются мыслью «А, была не была!» и ходом наобум).

Regicide заставляет совмещать две очень разные логики: шахматную и варгеймовскую. Но если их не складывать, результат будет печальным. Забросили библиария в середину вражеских позиций и поставили шах орочьему варбоссу? Вот и любуйтесь тем, как на следующем ходу библиария застрелят в упор, хотя под ударом он не находился. И наоборот: в плотный наступающий строй пехотинцев может ворваться «конь», образовав обидную вилку.

Так рождается новый, гибридный, геймплей. Приходится учитывать обе плоскости: ставим опустошителя на огневую точку и прикрываем терминатором, чтобы враг не вздумал «съесть» фигуру. Держим бойцов вместе, чтобы сосредоточить огонь, и страхуем одного другим. Ставим шах на почтительном расстоянии от короля-варбосса, иначе его дружки мигом отметелят наглеца. Свежий и занятный игровой опыт...



СЛЕПЫЕ СНАЙПЕРЫ

...который напрочь отравлен механикой. Дело в том, что и стрельба, и спецспособности имеют вероятность попадания. Просекли? Болезнь «Икс-кома» в терминальной стадии, да еще и с осложнениями.

Базовый процент для боевых единиц вроде пехотинца-пешки – 64%. Два из трех. У других фигур немногим больше. Правда, есть способность «Штурм», и у нее 90%, но это рукопашная атака, и сперва придется встать нос к носу с противником.

Поэтому они мажут. О, с каким наслаждением они мажут! Три стандартных очка можно потратить на три выстрела пешек, и все попадут в молоко. Запросто. Если же они попали в цель, то вам каюк: все будущие атаки со свистом рассекут воздух.

От расстояния точность почему-то не меняется. Зато она падает, если вражеская фигура при смерти. Официально это не отображается, но я проверял. Побитый орк-лута делается как бы эфемерным и пропускает сквозь себя выстрелы один за другим.

К космодесанту это, понятное дело, не относится.

Страдают косоглазием и «крупнокалиберные» умения. Король умеет заказывать ковровую бомбардировку в квадрате три на три клетки – но сожрет в отместку пять очков инициативы, что означает почти два хода бездействия. И знаете, какой чудный урон этот «армагеддон» наносит? Снимает по одному-два очка здоровья, попадая дай бог по каждому второму. Крак-граната у штурмового пехотинца – отличное оружие, с одного попадания убирающее всю броню цели, – через раз летит в никуда.

Точность и промахи – неотъемлемые атрибуты хорошей тактики, с этим не поспоришь. Но когда все тактические построения, все планы рушатся из-за того, что вся королевская рать не сумела добить одного мерзопакостника с единственным оставшимся очком здоровья, эмоции просто перехлестывают через край. Потому что враг себе таких слабостей не позволяет и промахивается «равномерно», не делая разницы между полной полоской здоровья и почти пустой.

В сетевых режимах, конечно, полегче: фактор случайности перестает выбирать любимчиков и гадит всем одновременно. Хотя «всем» – громко сказано: найти себе соперника по рангу непросто.

■■■

Regicide идейна, но очень быстро исчерпывает себя. Источник ее богатства в основном в этюдах кампании, где игрока ставят в неудобные и опасные условия. А ценитель вселенной здесь долго не задержится: кроме костюмированного бала с воплями, его ничего не ждет. Но нарисовано качественно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– бойкое сочетание шахмат и стратегии;
– на редкость приятный внешний вид для такой мелкокалиберной игры;
– WAAAAGH!

ОГОРЧИЛО:
– унизительно низкая и избирательная точность;
– однообразие;
– дубовый сюжет, который не жалко стереть мокрой тряпкой.

ДОЖДАЛИСЬ?
Regicide удается сложить две игровые концепции – шахматную и стратегическую, и результат получился не просто играбельным, но и достойным продолжительного внимания. Жаль, что раздражение от испорченного рандома и скудное число уникальных ситуаций быстро остужает пыл.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Средне»

НАРИСУЙ ИГРУ

Как правильно продумать визуальный стиль для проекта

КИРИЛЛ ФИАЛКА

Привет, меня зовут Кирилл Фиалка. Я занимаюсь в **Heart beat Games** всем 2D-артом и хочу рассказать о выработке визуального стиля игрового проекта.

КОНЦЕПТ

Производство графической составляющей большинства проектов начинается с концептов. Способов их создания бывает много. Вот несколько примеров.

Создание формы. В таком варианте создается форма объекта, затем ее детализация, проработка объема, выбор цвета и освещения. Форма объекта должна быть понятной, передавать характер, состояние объекта и его свойства.

От цветовой гаммы. Набрасываем разные картинки на одно поле с разными режимами наложения, положением и прозрачностью. Размываем все это. Создаются некие подобия цветных пятен Роршаха. И тут начинается творческий процесс в поиске форм. Далее при необходимости отрезаем ненужное и дорабатываем. Так можно создать самые невероятные объекты, которые в здравом уме не придут в голову.

По референсам. Если ваш заказчик или геймдизайнер дает вам точные референсы, то задача с концептом упрощается. Главное, чтобы вам четко указали, чего не стоит делать, чтобы избежать недопонимания.

ВЫБОР СТИЛИСТИКИ

После создания серии концептов необходимо выбрать стилистику игры. И это также можно сделать по-разному.

Эксперименты. Самый распространенный и, по моему мнению, самый правильный способ – экспериментировать. На него уходит много времени, но зато он дает возможность сгенерировать много вариантов, из которых можно выбрать наилучший.

Критерии. Бывает, что геймдизайнер или заказчик скидывает вполне конкретный список критериев к стилистике. В таком случае задача упрощается. Недостаток: если заказчик нетрезв, сошел с ума или сам не знает, чего хочет, может случиться беда.

Референсы. Самый простой в реализации, но наименее креативный подход – передрать стилистику. Референсы лучше использовать в поиске деталей, но не в полном копировании.

ВЫБОР ЦВЕТОВОЙ ГАММЫ

Для начала нужно определиться с общей световой гаммой и заготовить палитры цветов. Затем стоит выбрать цвет фона, учитывая, что он не должен отвлекать, нагружать и раздражать игрока. Также желательно, чтобы цвета персонажа и фона находились в противоположных частях цветового круга. Обычно у персонажа они более насыщенные и яркие. Но яркость любого цвета не должна быть больше 80%, так как это негативно скажется при освещении. Насыщенность цветов персонажа обычно меньше в ногах и больше в верхней части (так подчеркиваются самые важные элементы). Избегайте чисто черного и чисто белого – эти цвета плохо поддаются освещению. Добавьте немного дополнительных цветов и деталей, так персонаж будет интереснее, красочнее, круче.

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Особое внимание необходимо уделить детализации объектов игровой графики. Тут есть некие особенности, не присущие классической живописи и иллюстрации.

Зоны отдыха. При детализации любого объекта – персонажа, фона, оружия, интерфейса – следует соблюдать баланс. Человеческий глаз не может одновременно фокусироваться на большом количестве деталей. Поэтому должны существовать участки с малой детализацией (зоны отдыха).

Минимальный размер. Не детализируйте до таких мелких вещей, которых не будет видно в игре. Они будут создавать только шум, а их отрисовка заберет драгоценное время. Оговорите заранее минимальный размер видимых объектов.

Функциональность. Не стоит добавлять предмету слишком много деталей, чтобы он не потерял свои функциональные свойства. Соблюдайте баланс.

Переходы и стыки. Неестественно смотрятся объекты, уходящие в никуда. Поэтому на границе двух объектов должны быть обозначенные места стыка. Так картинка будет выглядеть более естественно и гармонично.

И, наконец, когда весь контент отрисован, надо его анимировать или встроить в движок. Спасибо за внимание! ■

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

СЕМЬ ИГР, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ

Наша традиционная подборка игр разных жанров, которые стоят вашего внимания. Чтобы попасть в топ-7, игра должна соответствовать всего трем критериям: быть интересной, значимой и относительно новой (не старше года).

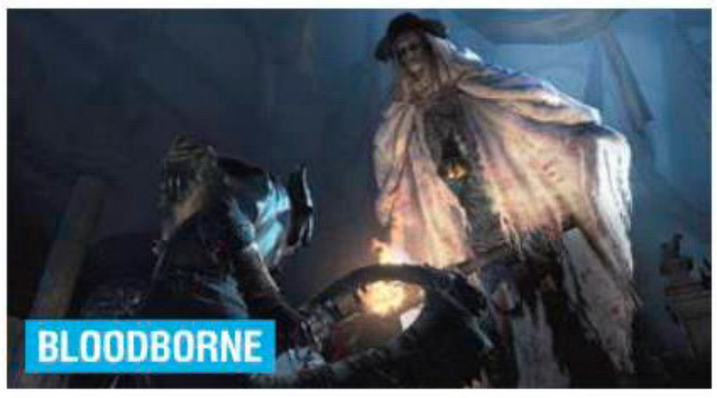
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

АВТОРСКАЯ ИГРА | KOJIMA PRODUCTIONS | KONAMI
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №10/2015

The Phantom Pain — последняя Metal Gear от Хидэо Кодзимы, неоднозначное завершение долгой истории и один из ярчайших экшенов последних лет. Гештальт закрыт. До встречи в другом мире.

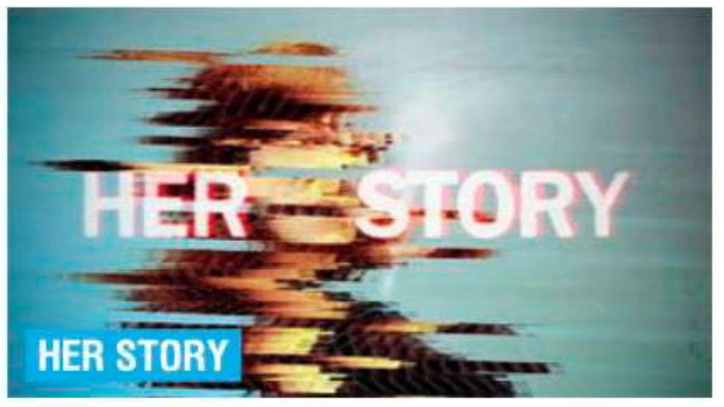
ЭКШЕН | ROCKSTEADY STUDIOS | WARNER BROS.
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №08/2015

Громкий и запоминающийся финал трилогии. Таких качественных игр о Бэтмене (да и других супергероях) мы еще не видели – и, скорее всего, не увидим еще очень долго.



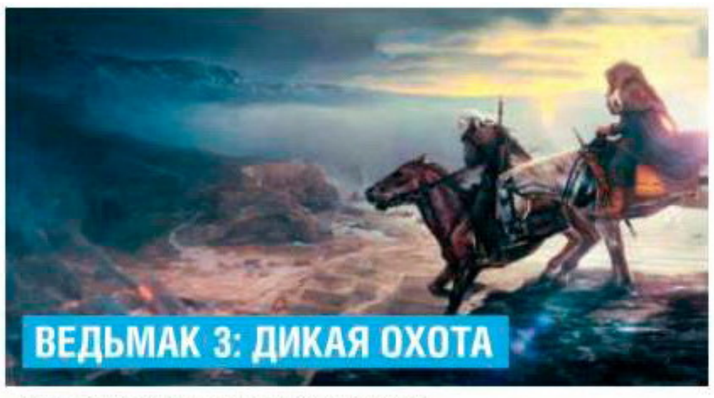
РОЛЕВАЯ ИГРА | FROM SOFTWARE | SONY
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение – готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.



ДЕТЕКТИВ | SAM BARLOW
РЕЙТИНГ: 8,0 | «ИГРОМАНИЯ» №09/2015

Неожиданный, но удачный детективный эксперимент. Пример короткой игры, которая преуспевает почти во всем, к чему стремится.



РОЛЕВАЯ ИГРА | CD PROJEKT RED
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №06/2015

Самое мощное высказывание CD Projekt RED на тему восточноевропейского фольклора, а заодно — правильная адаптация литературного героя в видеоигре.

ПЛАТФОРМЕР | MOON STUDIOS | MICROSOFT
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Платформер выдающихся художественных качеств с монолитной игровой механикой. Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту игру.

ХОРРОР | SUPERMASSIVE GAMES | SONY
РЕЙТИНГ: 8,0 – «ИГРОМАНИЯ» №10/2015

Единственный хоррор, в котором герои могут услышать ваше «Не ходи туда!» и действительно «туда» не пойти. Теперь у интерактивного кино есть еще один хороший ориентир.

СТЕРЕТЬ И ПЕРЕМОТАТЬ

ПОЧЕМУ В ВАШЕМ ТВОРЧЕСТВЕ СТОЛЬКО РЕМЕЙКОВ?

ПАВЕЛ БАЖИН

КАК И ГОЛЛИВУД, игровая индустрия начала баловаться ремейками с самого рождения. Шутер Gun Fight 1975 года был ремейком аркадного автомата Western Gun, сделанного еще на аналоговых элементах!

Ремейки, перезагрузки, переиздания и клоны популярных хитов… Они появились не сегодня и даже не вчера, но в последние годы их количество достигло масштабов, которые начинают внушать серьезные опасения. Создается ощущение, что у разработчиков просто-напросто закончились все умные мысли и новые идеи, в результате чего они начали использовать прежние задумки по второму разу. Но ведь этого не может быть! Или может? Загадка! В поисках правды мы решили провести всестороннее исследование этого интересного вопроса.

ГЛАВА ПЕРВАЯ,

в которой мы огульно обвиняем во всем жадных разработчиков, не желающих рисковать и делать оригинальные игры

Может показаться, что ответ на вопрос очевиден. Во всем виноваты растущие бюджеты, которые лишают разработчиков возможности реализовывать свои оригинальные идеи. Раньше разработка игры начиналась с того, что авторы закладывали в дизайн-документ самые крутые фишки, какие только могли придумать, задавая тем самым себе цель. Естественно, за годы работы над проектом от прежних идей до реализации доходила дай бог горсточка, но разработчики хотя бы пытались приблизиться к собственному видению идеальной игры.

Сегодня крупный проект с самого начала расписывают от А до Я, не оставляя места никаким мечтам и романтическим бредням. Их заранее списывают в утиль, максимально упрощая концепцию, отбрасывают все рискованные идеи ради прогнозируемого результата. Игра должна быть сделана в жесткие сроки, выйти в запланированном окне ради лучших продаж, и каждый перенос даты релиза означает катастрофу для издателя и много подзатыльников всем сотрудникам студии, от директора до уборщицы. Неудивительно, что в таких условиях внедрение новшеств происходит с большим трудом.

Мы про это писали не раз и не два, поэтому, чтобы не повторяться, в этой статье рассмотрим ту же самую проблему, только с нового ракурса – вместо игр мы изучим состояние дел в Голливуде, который страдает тем же недугом, но гораздо дольше и в значительно более тяжелой форме. Как говорится, один случай – случайность, а два уже закономерность. Тем более что современный бум ремейков начался именно в киноиндустрии.

Нельзя сказать, что создание ремейков – современная идея. Например, Дэвид Гриффит в 1914-м снял немую драму «Битва полов», а в 1928 году успешно переснял ее,

Фото: Alex Laljak

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ уже достаточно постарела, чтобы иметь перезагрузки, которые сами нуждаются в обновлении, – взять хоть Prince of Persia: Sands of Time. Слухи о работе над перезагрузкой ходят давно, но, увы, новостей пока нет

«СТЕРЕТЬ И ПЕРЕМОТАТЬ» (Erase and Rewind) – великолепная песня The Cardigans, давшая название этой статье. Лучший выбор, если хотите настроиться на нужный лад!

СЕГОДНЯ МОДНО выпускать старые хиты на планшетах. Однако индустрии это тоже не в новинку. Например, Metroid: Zero Mission, ремейк оригинального Metroid, отхватил пару призов как лучшая мобильная игра еще в 2004 году. Скажете, планшетов тогда не было? Зато был Game Boy Advance!

добавив элементы комедии, – вероятно, это был первый известный истории ремейк фильма. Киноэпопея «Десять заповедей» 1923 года, повествующая о жизни Моисея, в 1956-м получила крупнобюджетный ремейк, отхвативший премию «Оскар» за лучшие спецэффекты.

На всем протяжении истории Голливуда ремейки популярных фильмов были вполне обычным делом, а в жанре фильмов ужасов даже стали чем-то вроде традиции. Начиналось все с картин «Нечто из иного мира», «Вторжение похитителей тел» и «Хэллоуин», а теперь вот переснимают «Пятницу, 13-е» и «Кошмар на улице Вязов». И это вдобавок к множеству уже существующих сиквелов и триквелов!

Паники по этому поводу никто никогда не устраивал. Ужасы считались трэшевым жанром, недостойным звания «серьезного кинематографа», и никому в голову не приходило, что в один прекрасный день подобный подход к производству фильмов станет стандартом для всей киноиндустрии.

Первые перемены, как это обычно происходит, были совершенно безобидными. Голливудские продюсеры решили, что было бы неплохо познакомить американского зрителя с шедеврами зарубежного кино. Брали популярные европейские и азиатские фильмы, добавляли в них «Макдоналдсы» и знакомых актеров, и получался настоящий хит. Так американцы смогли посмотреть «Звонок», «Невезучих», «13», «Годзиллу» и даже французскую «Игрушку» – правда, вместо Пьера Ришара главную роль исполнил афроамериканец, с помощью которого бессмертная картина о добре и зле превратилась в поучительную историю о расовой дискриминации. Этим нехитрым промыслом не брезговали даже именитые режиссеры. Например, знаете ли вы, что оскароносный фильм Мартина Скорсезе «Отступники» является ремейком драмы «Двойная рокировка», снятой в Гонконге?

Золотая жила зарубежного кино оказалась скудной. Фильмов, пригодных для американской аудитории, там были единицы, а конвейер Голливуда выдавал сотни лент ежегодно. Однако это не было проблемой. У Голливуда имелись полные закрома собственных фильмов, которые можно было выпустить по второму-третьему-четвертому разу. Тут-то все и началось. Сделали бюджетный ремейк – сработало. Сделали ремейк с бюджетом побольше – опять сработало. Решили перезагрузить всю серию, причем с огромным бюджетом, и заработали разом миллиард баксов.

Поглядите на список ста самых дорогих фильмов в истории кинематографа – практически все они

АМЕРИКАНСКИЙ «ЗВОНОК», возможно, был и не таким страшным, как японский, но смотрелся куда легче. Оказывается, даже такую жуть можно конвертировать в мейнстрим

«ВОДНЫЙ МИР» стал одним из последних блокбастеров, снятых по старым технологиям: обязательная кинозвезда с миллионными гонорарами, дорогие декорации и никакой компьютерной графики

ИНДИ-РАЗРАБОТЧИКИ активно пользуются богатым наследием индустрии. Недавно, например, вышла War for the Overworld. Игра могла бы стать первым достойным продолжателем дела Dungeon Keeper, вот только техническая сторона подвела и релиз вышел очень сырым

сняты в XXI веке. Исключения можно пересчитать по пальцам. Это, к примеру, «Водный мир» 1995 года и «Титаник» 1997-го, чьи создатели истратили огромные бюджеты на постройку гигантских декораций, да еще «Клеопатра» 1963 года оказалась невероятно дорогой картиной. С учетом инфляции затраченные на съемки $44 млн примерно равны тремстам миллионам долларов по современным расценкам. Все остальное – это новинки, появившиеся в последние десять-пятнадцать лет.

Доходило до анекдотов: сам Ридли Скотт в своих интервью клеймил коллег по цеху бездушными дельцами, забывшими об искусстве, призывал продюсеров вкладывать деньги в оригинальные идеи, а иначе искусство кинематографа окончательно превратится в бизнес. После чего шел снимать свой «Исход», повествующий о жизни Моисея, – если вам это имя кажется знакомым, то это потому, что несколькими абзацами выше вы уже читали о двух фильмах ровно на ту же самую тему (а был еще как минимум третий!). Как говорится, куда ни кинь, всюду тлен и безысходность.

ГЛАВА ВТОРАЯ,

в которой мы ради объективности пытаемся привести хоть какие-то доказательства обвинений из первой главы

Гипотез, объясняющих происходящее, было много. Например, очень модно было обвинять во всем необразованного американского зрителя – классикой не интересуется, смотрит только новинки, а потому можно спокойно переснимать все фильмы старше десяти лет, ведь к тому времени как раз подрастет новая аудитория, которая не смотрела оригинал. Только вот эта теория не объясняла тягу Голливуда к бесконечным сиквелам, а еще тот факт, что знакомые с оригиналом люди с большим интересом смотрели ремейки любимых фильмов, порой ругая их, а порой и нахваливая удачную попытку перезагрузки вселенной.

Также пытались объяснить происходящее ностальгией: мол, аудитория растет, ее вкусы меняются, поэтому приходится выпускать новые фильмы в соответствии с современной модой. Как это было с «Бэтменом» Кристофера Нолана, запустившего бум мрачных и реалистичных экранизаций известных комиксов.

В итоге основным виновником происходившего безумия назначи-

ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ДОКТОР ХАУС!
Думаете, циничный наркоман в роли положительного героя это ужас-ужас? Ничего, сейчас еще «Игра престолов» заявится!

ли растущие бюджеты. Этот рост был связан в первую очередь с появлением компьютерных спецэффектов. Начиная с 1990-х развитие компьютерной графики позволило сценаристам воплощать на экране самые невероятные фантазии.

При этом сам сценарий встал на второе место: люди шли поглазеть на гигантских динозавров Спилберга, на инопланетян в «Дне независимости», на тонущего Ди Каприо в «Титанике». Помнится, последние два фильма в свое время получили изрядную долю критики за плоские сюжеты и склонность к театральным эффектам. Просто потому, что требования к сценариям были тогда весьма высоки. Однако на фоне современных кинолент даже они воспринимаются как образцовая классика.

В итоге Голливуд попал в ловушку гонки бюджетов лет на десять раньше, чем игровая индустрия. Красивые фильмы, до отказа наполненные спецэффектами, стоили очень дорого, но в то же время давали стабильную прибыль. Имя удачного фильма становилось своеобразным знаком качества и добавляло ему прибыльности, а потому сиквелы и триквелы стали скорее нормой, чем исключением. Многие фильмы изначально планировались как серии из трех и более картин. Ну а когда сюжеты исчерпывали себя и заходили в тупик, появлялись очевидные идеи создания ремейков и перезагрузок.

Все это, повторимся, лишь гипотеза, а каждая гипотеза требует подтверждения фактами. И так уж получилось, что именно американский кинематограф сам предоставил наглядное свидетельство того, что большие бюджеты убивают оригинальность. Речь идет о такой простой и хорошо знакомой всем вещи, как телесериалы.

Было время, когда сериалы считались ущербным жанром, жвачкой для мозгов скучающих домохозяек. Собственно, именно такими они и были большую часть своего существования. Но десять-пятнадцать лет тому назад ситуация начала меняться. В медиапространстве началась война маленьких телеканалов против монополии гигантов, таких как ABC, CBS и NBC. Долгое время небольшие компании мирились со своим положением аутсайдеров, но в один прекрасный день какого-то очень умного продюсера осенила гениальная идея – ведь их размеры могут быть не только недостатком, но и преимуществом!

Национальные каналы вещают на всю страну, а потому им приходится делать ширпотреб, отвечающий вкусам массовой аудитории. В то время как маленький кабельный канал может найти собственную нишу и начать показывать то, чего не могут позволить себе «большие парни». Убийства! Насилие! Кровь, секс и рок-н-ролл! Так появились «Доктор Хаус», «Декстер», «Игра престолов», «Во все тяжкие» и множество других культовых сериалов, совершивших настоящую революцию в индустрии кино.

Не имея больших бюджетов, они привлекли самую массовую аудиторию, включая молодежь. Даже дорогущий и сверхпопулярный сериал «Игра престолов» обходится в 50-60 миллионов долларов в год; если поделить это на десяток серий – по сравнению с голливудскими аппетитами выходят сущие копейки.

Главным достоинством сериалов стали не спецэффекты, а крутые сценарии и оригинальные идеи. Конечно, попыток создать ремейк-другой или использовать удачную идею хватает – тот же сюжет бессмертного «Шерлока Холмса» о детективе-любителе, помогающем полиции, регулярно возвращают к жизни в десятках самых разных вариаций. Впрочем, действительно оригинальных идей все-таки куда больше, чем в «большом» кино, и именно за счет меньших финансовых рисков.

Более того, благодаря дешевизне производства продюсеры получили долгожданную возможность экспериментировать. Все риски ограничивались бюджетом на съемку пилотной серии. Если же сериал пускают в эфир – он в любом случае

MORTAL KOMBAT
одна из немногих игр, имеющих право называться классическим ремейком. Не ломая игровую механику оригинала, разработчики сделали ее более современной и разнообразной

Воскрешая мертвецов

Парадокс: хотя в последнее время стало модным жаловаться на засилье ремейков, практика показывает, что как раз с ремейками-то ситуация на рынке совершенно удручающая. Их попросту нет! Просто люди часто называют ремейками либо перезагрузки, либо HD-издания старых игр. Tomb Raider, XCOM: Enemy Unknown, DMC и множество других игр к ремейкам никакого отношения не имеют. Они созданы по современным стандартам и слишком далеко ушли от оригиналов, поэтому относятся к категории перезагрузок.

HD-издания, в свою очередь, созданы с использованием материалов оригинала (скрипты, модели, дизайн уровней, озвучка и прочее) и поэтому не могут считаться самостоятельными проектами. Что касается ремейка, то у него нет четких границ. Он может очень походить на перезагрузку (к примеру, Prince of Persia: Sands of Time считается ремейком), однако по формальным признакам является типичнейшей перезагрузкой. Или наоборот: Resident Evil HD Remaster подается как переиздание оригинала, но, несмотря на название, все-таки ремейк, потому что вся техническая часть была сделана с нуля.

отбивает расходы за счет рекламы, даже если его закрывают через один-два сезона. Это радикально сказалось на качестве продукции, и теперь, как это ни парадоксально, именно телевизионные сериалы начинают восприниматься как элитарное кино, а голливудские блокбастеры – как ширпотреб и жвачка для мозгов.

Чтобы не быть голословными, приведем мнение мэтра американского кино, знаменитого актера Дастина Хоффамана. В интервью Independent он заявил: «Думаю, что сейчас телевидение находится в лучшей форме за всю свою историю, в то время как кино – в самой наихудшей за все те пятьдесят лет, что я им занимался». Согласитесь, очень недвусмысленная характеристика ситуации.

И вот тут-то мы, пожалуй, закончим наше затянувшееся путешествие в мир кино и сериалов и вернемся к нашим баранам, то есть играм. Мы получили достоверное подтверждение связи между ростом бюджетов, падением оригинальности произведений и массового появления ремейков и перезагрузок. Сомневаться в верности вывода не приходится, тем не менее… Чем больше мы изучали эту проблему, тем больше новых вопросов у нас появлялось. На первый взгляд, идейный кризис игровой индустрии полностью повторяет голливудский, есть даже собственное доказательство в виде инди-индустрии, которая, не имея бюджетного давления, исправно радует нас оригинальными идеями.

И все-таки имелись серьезные отличия и даже прямые нестыковки с «бюджетной» гипотезой. Во-первых, не удалось четко связать бум ремейков с ростом бюджетов, который начался с выходом PS3 и Xbox 360, – первое событие набрало силу лишь в последние годы, в то время как проблема с бюджетами существует уже целое десятилетие.

Во-вторых, если в фильмах все начинается и заканчивается на сценарии, то для игр сюжет стоит далеко не на первом месте, а порой и вовсе отсутствует. Зато есть геймплей, и его развитие также противоречит данной теории. Казалось бы, инди-студии должны удивлять нас оригинальным геймплеем, а большие студии придерживаться проверенных методик, между тем на деле все наоборот!

Инди-студии обожают олдскульный геймплей, постоянно создают «духовных наследников» известных хитов прошлого и фактически напрямую поспособствовали началу бума ремейков. В то же самое время крупные издательства нередко экспериментируют с новыми формами геймплея – правда, обычно все их изыскания относятся к упрощению игрового процесса в целях привлечения широкой аудитории. То регенерацию здоровья введут вместо аптечек, то попрыгать перед экраном заставят. Но ведь это тоже эксперименты, причем довольно смелые!

Наконец, теория роста бюджетов вполне объясняет поведение разработчиков, но никак не объясняет поведение игроков: ведь если ремейки и перезагрузки кто-то делает, значит кто-то их покупает! Что же заставляет игроков играть в то же самое по второму разу? Поэтому мы решили рассмотреть еще одну гипотезу, причем начнем мы… Да-да, вы уже догадались! На этот раз мы также обратимся к фильмам, а чтобы им не было скучно, добавим немного музыки и литературы!

ГЛАВА ТРЕТЬЯ,

в которой мы обвиняем во всем ленивых игроков, не желающих играть в новые игры

Вспомните, сколько раз вы перечитывали старую книжку, вместо того чтобы выбрать новую? Сколько раз вы прослушивали любимые песни, пересматривали знакомые фильмы? Так вот, вы делали это не потому, что эти книги, песни или фильмы действительно нравятся вам больше остальных. Просто вам лень искать среди новинок то, что может понравиться еще больше. И даже если старый фильм просмотрен уже десять раз и выучен наизусть, вы скорее посмотрите его сиквел или ремейк, чем пойдете на картину с незнакомым названием.

И кто в этом виноват? Оказывается, виноват в этом наш с вами мозг, который устроен очень хитрым образом: если регулярно заставлять его делать определенные действия, он создает специальную программу, чтобы выполнять эти дей-

НАСТОЯЩИЕ РЕМЕЙКИ, как правило, имеют ограниченную аудиторию. Например, новый Shadowgate – перерисованная копия оригинала 1987 года. Ветераны в восторге, новички в ужасе и не понимают, как в это можно играть

АНОНС Grim Fandango Remastered в исполнении самого Тима Шейфера стал гвоздем пресс-конференции Sony на выставке E3 2014. Классика девяностых осваивает консоли нового поколения!

MICROSOFT запустила грандиозное обновление серии Halo – с учетом объемов переработанной графики новая игра вполне тянет на ремейк, – как раз к приходу нового поколения игроков, пропустивших начало великой саги

ствия в автоматическом режиме, не напрягаясь и не уставая. Мы называем такие программы привычками, а ученые – энграммами.

Привычки образуются при содействии специального вещества – нейромедиатора под названием ацетилхолин. Именно это вещество позволяет «программировать» мозг на эффективное выполнение любых действий. Вспомните, как в первом классе вы писали свои первые буквы, напряженно думая над каждым движением. Затем в нейронах создались нужные цепи, и теперь ваша рука словно бы пишет сама по себе, а мозг в это время лишь лениво диктует ей нужные слова.

Такая схема очень полезна. Можно довести до автоматизма любые действия, от искусного владения мечом до составления юридических документов. Человек получает способность выполнять знакомые действия очень быстро, умело, с минимальной загрузкой мыслительного процесса: например, если внимание водителя-новичка полностью поглощено управлением машиной, то опытный водитель может одновременно и рулить, и по телефону разговаривать, и рыться в бардачке, и иногда даже не попадать при этом в аварию.

Но есть одна проблема. Наш мозг не видит разницы между работой и развлечением. Написание диссертации и просмотр очередной части «Железного человека» для него одно и то же. И так же, как мозг может привыкнуть к управлению машиной, он может привыкнуть к определенному набору книг, фильмов, игр и музыки. Такое привыкание может обернуться большими неприятностями. Когда привычка сформирована, базальные ганглии мозга перестают вырабатывать ацетилхолин: программа записана, поэтому в нем нет необходимости.

Само по себе это не страшно, однако если какая-то функция организма долгое время обходится без тренировки, то она начинает деградировать. Если мозг не изучал ничего нового месяц-другой – не беда. Но если человек создал вокруг себя комфортные условия и выполняет знакомые действия годами… Тогда возможности мозга по выработке ацетилхолина радикально снижаются, а вместе с этим – и возможности приобрести новые навыки.

Именно поэтому молодежь быстро учится пользоваться новомодными гаджетами, осваивает иностранные языки и новые профессии, а старики не способны овладеть пультом от телевизора – ацетилхолин в их мозгу практически не вырабатывается, и даже если им десять раз показать то или иное действие, они его забудут. Потому что им приходится пользоваться исключительно памятью, не рассчи-

«ГОДЗИЛЛУ» американцы перезагрузили аж два раза. Один раз удачно, второй раз не очень. Во втором случае желание быть ближе к оригиналу сыграло с создателями фильма злую шутку: японское безумие и голливудская тяга к реализму оказались не лучшим сочетанием

К СОЖАЛЕНИЮ, довольно часто случается, что имя культовой игры используется производителями трэша с намерением повысить продажи. Так получилось с Jagged Alliance: Back in Action

ОБРАЗЕЦ ЗДОРОВЬЯ И ДОЛГОЛЕТИЯ Sid Meier's Pirates! Оригинал вышел в 1987 году, ремейк появился в 2004-м, и с тех пор игра регулярно переиздается на все новых и новых платформах. Вот уже и до планшетов добралась

тывая на помощь «мозговых программ». А память плохая у всех – что у молодых, что у старых. Попробуйте-ка запомнить пятьдесят цифр подряд! Ага, не можете? А ведь управление, скажем, Windows требует знания сотен разнообразных действий и параметров, однако вы над ними не задумываетесь, потому что все алгоритмы четко прописаны прямо в мозг.

Поэтому мы любим снова и снова перечитывать книги, пересматривать знакомые фильмы. Мозг вспоминает эмоции, которые он получил в первый раз, и послушно воспроизводит их снова, но на этот раз человеку уже не нужно напряженно следить за сюжетной линией и разбираться в хитросплетениях интриг между персонажами. И зачем, спрашивается, бегать за модными новинками, если знакомые произведения дают те же самые эмоции? Мозг отдыхает, человек получает удовольствие. И незаметно деградирует.

Культурный ширпотреб, не требующий напряжения мозгов, от этого не страдает. Например, вы не будете перечитывать новости в интернете, поскольку они одноразовые, вы забудете большую часть прочитанного раз и навсегда. Или наоборот – с интересом посмотрите свежий блокбастер, потому что там все равно ничего нет, кроме спецэффектов. Зато что-то более сложное деградировавшему мозгу осилить будет очень трудно. И компьютерные игры попадают именно в эту категорию.

Многие привыкли считать компьютерные игрушки чем-то совершенно несерьезным. Однако на деле овладение современной игрой – это сложнейшая задача. Игры спасает лишь наличие жанровых стандартов: научившись играть в один шутер, вы легко освоите и другие. Хотя и сейчас, встретив нестандартное управление (а такое часто бывает, к примеру, в плохо портированных играх), вы почувствуете дискомфорт, а возможно, даже откажетесь играть вовсе. Освоить новый жанр после тридцати-сорока лет будет очень сложно, зато все с удовольствием играют в те игры, которые освоили в юности, даже если по сегодняшним меркам они кажутся невероятно сложными и хардкорными.

Благодаря этому на рынке имеется большой спрос на олдскульные игры. Привыкшие к старым стандартам геймплея игроки наотрез отказываются осваивать новинки и требуют чего-нибудь в стиле ретро, чтобы все было знакомо и привычно, как в старые добрые времена. И чем взрослее становится игровая индустрия, тем больше таких игроков. Сегодня значительная часть инди-разработчиков кормится именно за счет игроков-ветеранов, что объясняет тот феномен, который мы подметили чуть выше: ремейков и «духовных наследников» среди инди-игр даже больше, чем в крупнобюджетных проектах.

Шейфер, Фарго, Робертс, Авалон и многие другие давно сошедшие со сцены культовые геймдизайнеры прошлых лет стройными рядами возвращаются в индустрию, чтобы снова делать игры для тех, кто провел свою юность, играя в их шедевры.

Впрочем, большие издательства тоже стараются соблюдать стандарты и учитывать вкусы игроков-ветеранов, хотя они и не являются их основной аудиторией. Причина проста: каждому дорогому проекту приходится иметь дело с прессой. А журналисты все как на подбор игроки-ветераны лет двадцати пяти-тридцати, а то и старше, у которых игровые привычки давно сформировались, а из их мозгов даже чайную ложку ацетилхолина не выдавить при всем желании.

От журналистов зависят оценки игры, эти оценки собираются сайтом Metacritic, по ним выставляется средний балл – и если мнение одного издания еще можно игнорировать, то оценка Metacritic уже напрямую влияет на продажи игры и репутацию компании.

Так значит, в нынешнем засилье ремейков и перезагрузок виноваты повзрослевшие игроки, начавшие свою карьеру двадцать-тридцать лет назад? Но если люди привыкают играть в одно и то же, зачем им вообще нужны новые игры? Может быть, проще делать клоны успешных проектов и пусть люди вечно играют в одно и то же! И всем будет хорошо. Если вам эта идея кажется совершенно идиотской, спешим вас разочаровать. Многим разработчикам она показалась совершенно здравой, и они приложили множество усилий, чтобы претворить ее в жизнь. И вот что из этого получилось…

NINTENDO очень бережно относится к своим хитам и постоянно их развивает, поэтому ей нет нужды кричать о том, что эта игра – ремейк, а вот эта – перезагрузка. Каждый новый представитель серии продолжает дело своих предшественников

XCOM: ENEMY UNKNOWN – наглядный пример того, что бывает, если поручить возрождение культовой серии опытной студии, имеющей на своем счету собственный культовый сериал

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ,

в которой мы говорим про Платона, театр, а также про клонирование успешных игр

В начале статьи мы как бы в шутку упомянули, что в игровой индустрии просто могли закончиться все идеи. На самом деле это была не совсем шутка. Еще в античные времена известный философ Платон считал, что количество идей в мире строго ограничено и они действительно могут закончиться. Платон проповедовал весьма оригинальную гипотезу мироустройства: будто бы человек не в состоянии придумать идею самостоятельно, потому что все идеи были придуманы заранее и помещены в особый мир, который так и называется – мир идей. Человек может лишь подсмотреть их, осознать в той или иной мере с помощью скудного человеческого ума или же воплотить в виде какой-то вещи.

Например, есть идея дерева и миллиарды конкретных деревьев, растущих по всему свету. Есть идея стола и миллионы его разновидностей. И какой бы оригинальный стол вы ни придумали, какое бы дерево ни вырастили, они будут лишь отражением той изначальной идеи, существовавшей всегда. Логично, что при таком положении дел ничего нового придумать нельзя в принципе, а поговорка «все новое – это хорошо забытое старое» приобретает пугающе буквальный смысл.

Конечно, никакого «мира идей» на самом деле не существует. Но вот в чем загвоздка: сама идея «мира идей» оказалась настолько хорошей, что человечество постоянно пыталось и продолжает пытаться воплотить ее в реальность. Собрать все идеи в одном месте и упорядочить их для наиболее удобного использования. Или, говоря иначе, поставить процесс творческого вдохновения на строго научную основу. Создать формулу успеха, позволяющую создавать гарантированные шедевры!

Попытки механизации творчества предпринимались с давних времен, но ощутимого результата так и не дали. Создать «мир идей», облегчающий художникам, литераторам, музыкантам и прочим гуманитариям их творческие муки, оказалось очень сложно. Хаотичный мир искусства всячески сопротивлялся попыткам его упорядочить. Например, лет сто тому назад группа театралов-радика-

СЕРИЯ TOMB RAIDER насчитывает множество слабо связанных между собой игр. Однако официально лишь одна из них считается перезагрузкой и еще одна – ремейком. Угадайте, что это за игры?

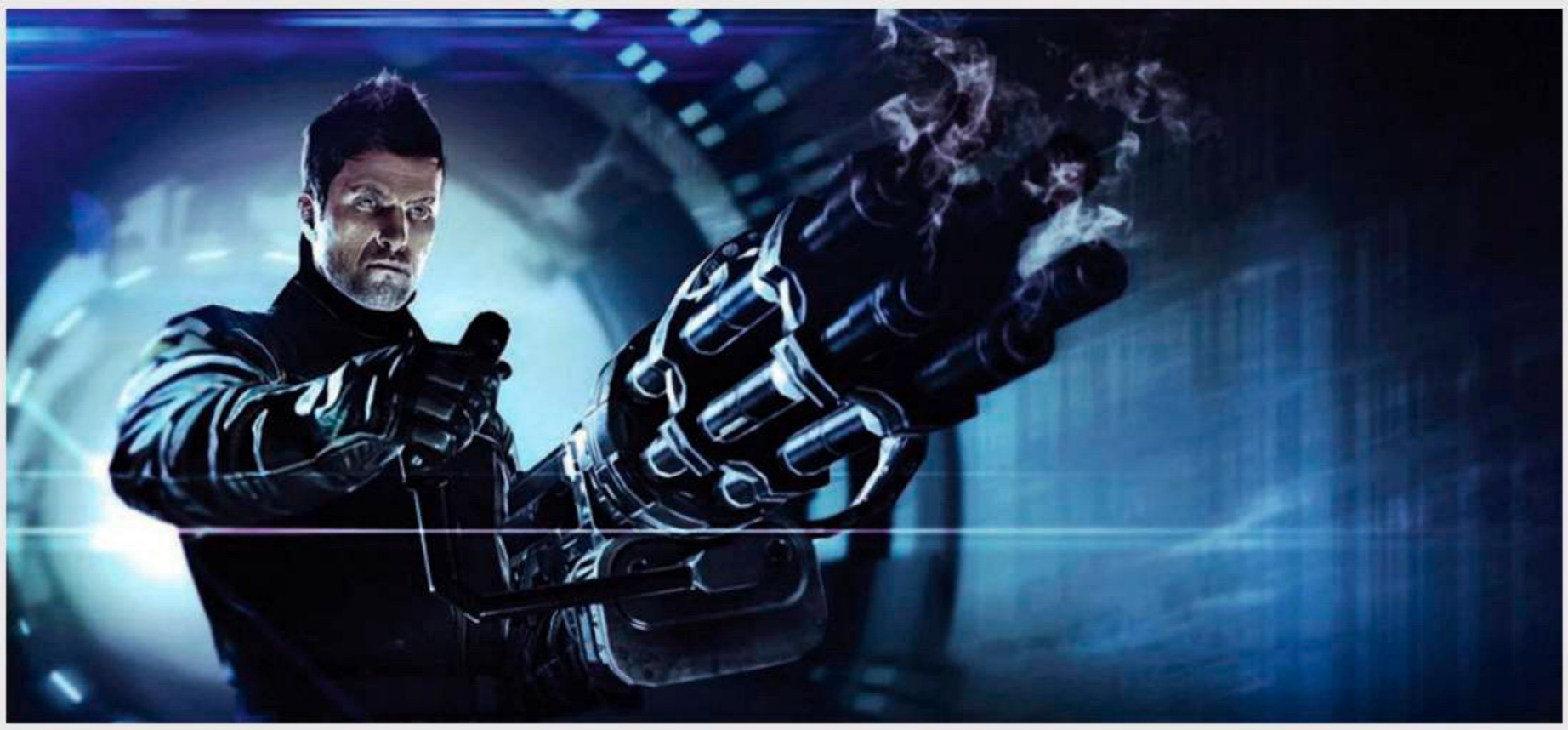
Воруй и пой!

Связь между размерами бюджета и количеством ремейков прослеживается во всех видах искусства: вы вряд ли слышали о ремейке картины Шишкина «Утро в сосновом лесу» или о перезагрузке книги «Преступление и наказание». Просто потому, что художники, писатели и композиторы трудятся в одиночку и бюджеты на создание таких произведений мизерные.

Приведем пару интересных примеров из истории музыки. В шестидесятых-семидесятых годах прошлого века вдруг появилось огромное количество культовых рок-групп. Все гадали, почему именно, а ответ оказался, как всегда, в деньгах. Точнее, в их отсутствии. Дело в том, что раньше электрогитары были слишком дороги, а когда производители нашли способ удешевить производство и снизить цены, они стали по карману даже студентам. Появились тысячи студенческих групп, которые экспериментировали, старались найти свой стиль… Так началось золотое десятилетие рока.

А в 1977 году в Нью-Йорке отключили свет. Говорят, ситуация была тогда очень напряженной: кризис, безработица, да еще страшная жара. В негритянском гетто вспыхнули волнения, которые вылились в массовые грабежи. Около ста тысяч человек, пользуясь беспомощностью полиции и всеобщим хаосом, вынесли из магазинов товаров на сумму до миллиарда долларов. В результате начался расцвет жанра хип-хоп: бедные музыканты из негритянских кварталов сперли из музыкальных магазинов дорогие инструменты и диджейское оборудование и начали нести искусство в массы на профессиональном уровне. И стали знаменитыми.

КОГДА официальные ремейки не оправдывают ожиданий, на помощь приходят «духовные наследники». Хотя Satellite Reign формально не имеет к Syndicate никакого отношения, на деле она возрождает к жизни и развивает идеи этого культового хита



НЕ ВСЕ ТО РЕМЕЙК, что ремейком названо. Например, EA заявила о создании ремейка Syndicate, но в итоге сделала шутер, в котором от оригинала было лишь название

Конец блокбастеров

Джордж Лукас и Стивен Спилберг считают, что нынешняя гонка бюджетов в итоге обернется для кинематографа настоящей катастрофой. Сейчас студии вкладывают по четверть миллиарда долларов в единственный фильм, потому что уверены, что он как минимум окупится. Но все это может измениться в один миг. «Если три или четыре, а может, и полдюжины таких мегаблокбастеров провалятся в прокате, это будет как взрыв. Это полностью изменит всю индустрию», – считает Спилберг. По его мнению, после такого взрыва все модные нынче супергероические саги вымрут, как это было с вестернами, и их место займет более глубокое авторское кино.

Лукас, в свою очередь, предсказывает, что после исчезновения блокбастеров кинотеатры станут более дорогими, элитарными. В них будут ходить так же, как сейчас ходят на стадионы или в театр. Большая часть фильмов будет демонстрироваться сразу на ТВ, минуя «большой экран». Собственно, с последним фильмом Спилберга, «Линкольн», это чуть было не случилось: отчаявшись найти финансирование, режиссер всерьез подумывал выпустить его в виде телефильма на канале HBO.

Играм, к счастью, подобный взрыв не грозит. Риски здесь куда выше, чем в кинематографе, поэтому гонка бюджетов уже давно выдохлась, а сверхдорогие блокбастеры делают только очень уверенные в своем успехе издательства.

лов решила описать все возможные театральные роли в виде таблицы из 17 основных сценических образов.

Закончилось все тем, что режиссер Станиславский (тот самый, который кричал на репетициях «Не верю!») заявил, что авторы театральной таблицы – халтурщики, а их семнадцать типов ролей лишь набор ограниченных штампов, в то время как настоящий театр – это искусство и свобода творческого самовыражения. И он был прав. Были написаны тонны учебников о том, как грамотно выстраивать повествование, как создавать композицию картины, как ваять скульптуры и писать пьесы, – но без искры таланта, без оригинальных идей все эти знания оставались мертвым грузом.

Конвейер по производству трэша еще можно было как-то наладить, но кому нужен трэш? Хотя случаи, когда трэш приносит стабильную прибыль, имеются (любители кино наверняка хоть раз слышали про поделки печально известной студии Asylum), но это скорее исключение из правил. Поэтому индустрия продолжала искать заветную формулу успеха, каждый раз наталкиваясь на новые преграды.

Проколы случились даже с самыми очевидными и понятными элементами этой формулы. Выяснилось, в частности, что главного героя нужно делать того же пола и возраста, что и целевая аудитория. Поэтому героями боевиков становятся мужчины, в мелодраматических сериалах – женщины, в аниме – подростки. Так зрителю легче ассоциировать себя с главным действующим лицом, примерить на себя роль участника описываемых событий. А это повышает интерес к произведению и помогает его создателям получить больше прибыли и более высокие оценки. Но только в теории, потому что на практике хороший боевик с женщиной в качестве героя, например «Убить Билла», заработает куда больше очередного трэша в духе «Неудержимых» с целой коллекцией престарелых мачо. А Tomb Raider в свое время вообще стал популярен именно из-за женщины-героини, хотя во всем остальном был самым заурядным экшеном.

Тут-то игровым разработчикам и пришла в голову светлая идея. Ведь игры – это не фильмы! Основой игры является геймплей, который нельзя защитить авторским правом, и основная часть формулы успеха заключена именно в нем. И пусть нельзя эту формулу вычислить, зато ее можно скопировать!

Что интересно, затея сработала. Все мы знаем тысячи клонов «Тетриса», «Зумы» и других популярных

ЕЩЕ ОДИН образчик фанатского творчества – Ur-Quan Masters HD, ремейк знаменитого Star Control 2

SKYWIND – грандиозная попытка фанатов сделать ремейк The Elder Scrolls 3: Morrowind на движке Skyrim. Объем работ огромный, даже полноценная студия вряд ли решилась бы на такое

игр. Многие из них становились куда успешнее оригиналов. С появлением мобильного рынка индустрия производства клонов вышла на новую высоту: так как успешность игры определялась затратами на рекламу, некоторые издательства (самым успешным среди которых является Zynga) сделали целое состояние на воровстве чужих игр. Притом копировали настолько нагло, что даже не утруждали себя разработкой собственного интерфейса: делали новый арт, новое название и выпускали в продажу. С точки зрения закона все это было совершенно легально.

К огорчению разработчиков, зарабатывать на клонах оказалось очень проблематично. Основной их аудиторией были фанаты оригинала, уже прошедшие игру и требующие добавки. В этом случае клоны выступали в роли этаких дополнений: новые уровни, новый сеттинг, новые герои. Особенно хорошо расходились клоны маленьких игр, в которых было всего несколько часов геймплея. Но с более серьезными играми эта схема переставала работать.

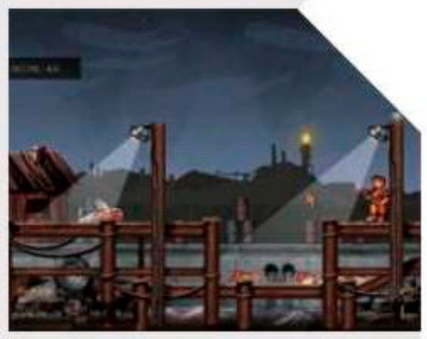
Качественные ролевые игры предлагают сотни часов геймплея, в хороших онлайновых проектах счет часов идет уже на тысячи, да и новые мобильные хиты типа Clash of Clans не слишком сильно от них отстают. Разработчики таких игр умеют удерживать аудиторию, и если человек от них все-таки уходит – это значит, что она ему действительно надоела и ни в какие клоны играть он не собирается. По статистике мобильного рынка, если игрок бросает игру, входящую в сотню самых прибыльных проектов, шанс, что он увлечется чем-то похожим, составляет всего 8%. Остальные 92% пользователей либо переключаются на что-то совершенно другое, либо бросают играть в мобильные игры вообще, до появления очередной заинтересовавшей их новинки.

Именно поэтому клоны были популярны в прошлом, когда игры были маленькими, а также переживают всплеск своей популярности сейчас, вместе с бумом мобильного рынка, вернувшего «маленькие» игры на большую игровую арену. Но в перспективе шансы на их выживание равны нулю. Уже сейчас популярность клонов ограниченна, а с усложнением и удорожанием игр будет только хуже – в данном случае рост бюджетов играет, как это ни странно, против любителей халявы. Однако создатели клонов не сдаются и собираются взять на вооружение новое оружие под названием strange attractor. Перевести смысл этого понятия на русский язык сложно, но мы остановимся на варианте «чужеродная приманка».

Изначально это был математический термин (там он так и назывался – «странный аттрактор»), описывающий такую штуковину, что мы даже повторить не беремся (ну хорошо, в математике это притягивающее множество неустойчивых траекторий в фазовом пространстве диссипативной динамической системы… ну как, легче стало?), однако затем термин взяли на вооружение киношники. В их лексиконе стрейндж аттрактором называют сюжетный поворот или другую фишку, которая позволяет придать фильму свежесть и необычность, но при этом сохранить его классическую структуру.

Например, классическая мелодрама про бедного парня и девушку из богатой семьи, которые влюбились

ФАНАТЫ вносят существенный вклад в пополнение фонда ремейков. Мимо некоторых проектов пройти просто невозможно. Так, Black Mesa заново пересказывает историю Half-Life, а Valve даже пустила игру в Steam!



Чем хуже… Тем лучше!

Говоря про ремейки, нельзя забыть о том, что в игровой индустрии существует прямо противоположное явление под названием демейк. Демейки – это ретроремейки популярных игр, выполненные обычно в духе восьмидесятых годов. Желаете посмотреть, как бы выглядел Halo на «Денди»? Пожалуйста, можете поиграть в Pixel Force Halo или его аналог, благо тема Halo среди создателей демейков довольно популярна. Хотите двухмерный вариант Shadow of the Colossus? К вашим услугам Shadow of the Bossus. А если устали от пиксельной графики, можете скачать Arcadia Demade – демейк BioShock 2 на движке Doom.

И таких примеров сотни. Обычно подобным творчеством забавляются студенты-программисты, ведь создание демейков – хорошая тренировка для тех, кто собирается стать разработчиком. Однако довольно часто демейки создают серьезные студии – в целях рекламы. Например, для продвижения Fallout 3 на японском рынке Bethesda выпустила замечательный Fallout Quest, сделанный в духе классических jRPG. Увы, только на японском языке.

А Valve для рекламы Half-Life 2 сделала платформер Codename: Gordon. Причем игра повторяет уровни не той HL2, которая в итоге вышла в релиз, а старой версии, которая существовала до утечки сырой альфа-версии в сеть. Ну а тем, кто ждет выхода новой Mirror's Edge, рекомендуем Mirror's Edge 2D, созданную EA еще во времена выхода первой части, или же творчество фанатов под названием Corner's Shiny. Заодно можете сравнить, у кого лучше получилось!

САМЫЕ ПРОСТЫЕ человеческие эмоции начинают смотреться увлекательно, если их пытается примерить на себя… робот! Не знаем, как вам, но нам «Чаппи» показался мрачной перезагрузкой «Приключений Электроника». Оригинал был куда позитивнее

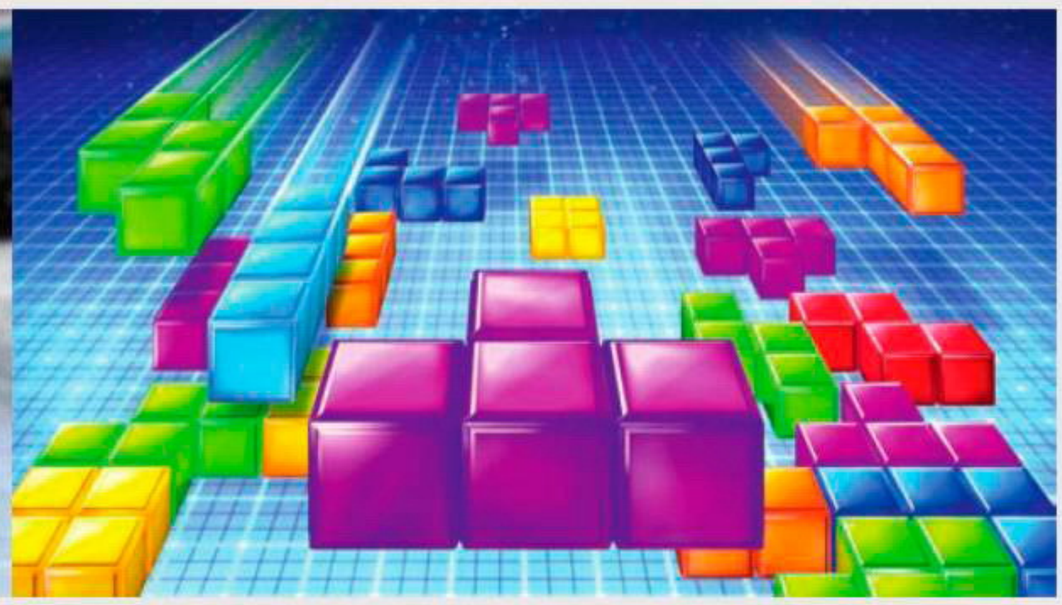
Мастер-ремастер

В статье мы говорим про ремейки и клоны, но что насчет переизданий? Неужели забыли? Такое ощущение, что издатели всерьез взялись за повторный выпуск вообще всех более-менее удачных игр прошлых лет! Оказалось, что этот феномен имеет к буму ремейков и клонов лишь косвенное отношение. Конечно, некоторую роль играет сила привычки и ностальгия: игроки девяностых перешли из разряда активных игроков, пробующих все новое, в разряд старых и уставших. Но это далеко не основной фактор.

Главной причиной бума HD-переизданий стал выход приставок нового поколения. Раньше производители консолей заботились об обратной совместимости, а теперь решили заработать лишнюю копейку, продавая игры заново. Плюс к этому, подрастает новое поколение, которое не прочь ознакомиться с классикой, – а потому готово заплатить за улучшенную графику и избавление от возни с глючными эмуляторами.

И наконец, с помощью переизданий игры могут осваивать новые платформы: PC-проекты переезжают на консоли и мобилки, консольные эксклюзивы оказываются на PC (как раз близится выход трилогии Gears of War). Так что появление переизданий можно только приветствовать: они поддерживают золотой фонд игровой индустрии в играбельном состоянии.

ПРАВИЛЬНОЕ применение аттракторов в Dead or Alive!



КЛОНЫ «ТЕТРИСА» продолжают плодиться до сих пор, причем совершенно стахановскими темпами. Да и вообще игровая платформа не может считаться полноценной, пока не обзаведется минимум сотней собственных «Тетрисов»!

друг в друга, но общество не одобрило их отношения, и в итоге они расстались. Как снимать такие фильмы, индустрия знает, имеются все необходимые шаблоны и инструкции. Но пойдет ли зритель на такой фильм? Да, если добавить в него стрейндж аттрактор! Скажем, перенести всю романтику на борт гигантского парохода, который потом столкнется с льдиной и затонет. «Оскара» сюда, «Оскара»! Или набившие оскомину драмы про взросление детей: скучно! А что, если сделать ребенка… роботом? Получится новый блокбастер Бломкампа «Чаппи»!

В играх подобный прием также применяется очень давно. Например, Dead or Alive – самый обычный файтинг, но с очень грудастыми женскими персонажами. Кстати, Лара Крофт из Tomb Raider в 1996 году тоже могла выступить в роли этакого аттрактора: все делают игры про мужиков, а вот нате вам квадратноголовую красотку!

В качестве современного примера можно привести набирающую популярность мобильную стратегию DomiNations, которая почти стопроцентный клон Clash of Clans по части геймплея, но в качестве оригинальной изюминки добавляет туда концепцию многовековой эволюции из Civilization.

Таким образом, идея стрейндж аттрактора позволяет удовлетворить два взаимоисключающих желания игроков – желание поиграть в то же самое (потому что лень изучать что-то новое) и желание поиграть во что-то новое (потому что старое уже надоело). Такой подход позволяет повысить шансы на успех, но все-таки не гарантирует его. На конечный результат влияет не только геймплей, но и конкуренция, особенности маркетинга и множество других факторов. До настоящей формулы успеха еще далеко, но ее поиски продолжаются.

■■■

Нырнув в глубины проблемы, мы пришли к интересному выводу. Производству ремейков, перезагрузок, переизданий и банальных клонов способствует абсолютно все – жадность издателей, трусость разработчиков, закостенелые привычки старичков, ностальгия журналистов и желание подрастающего поколения приобщиться к культовой классике. Ну а что же все-таки заставляет игровую индустрию время от времени выдавать шикарные и оригинальные игры? Лишь одно – неистребимая, вечно живая и вечно горящая жажда человечества к познанию нового. И хотя она одна выступает против целой армии врагов, перевес всегда будет на ее стороне. Как бы ни был ленив человек, однажды он перечитает все любимые книжки, пересмотрит все любимые фильмы и сериалы, закончит десятое прохождение любимой игры, почешет в затылке, поковыряется в носу, а затем хлопнет по столу и грозно скажет невесть кому: «А ну-ка, сделайте мне что-нибудь новое и интересное!» ■

МАШИНА БЕЗВРЕМЕНЬЯ

ПЯТЬ РЕМЕЙКОВ, ПОЗВОЛЯЮЩИХ СОВЕРШИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ

ПАВЕЛ БАЖИН

Как мы уже говорили, классических ремейков очень мало, поскольку разработчики предпочитают делать перезагрузки, творчески переосмысливая наследие старых хитов. И это хорошо, но что делать, если хочется приобщиться к прекрасному (или ужасному) прошлому игровой индустрии? Мы подобрали пять ремейков, которые вы могли пропустить, но на которые непременно стоит обратить внимание.

AVERNUM: ESCAPE FROM THE PIT И AVERNUM 2: CRYSTAL SOULS

Классическая ролевая игра Aver-num – редкий пример ремейка. Сначала был оригинал – серия ролевых игр Exiles с видом сверху, вышедших в середине девяностых. Затем автор игры сделал первый ремейк под названием Avernum, где сменил движок, добавил изометрическую графику и кучу нового контента. А теперь решил вернуть игру к жизни в третий раз! И очень удачно. Этот нестареющий хит пользуется большим спросом не только у фанатов, но и новичков, желающих поиграть в глубокую и серьезную, но в то же время легкую в освоении RPG.

SHADOW WARRIOR

Формула Shadow Warrior была проста: берем тысячу врагов и делим их на одну катану. В итоге получается много мяса и еще больше кровищи. Ремейк Shadow Warrior придерживается ровно той же концепции, не забывая про остальные ингредиенты успеха – юмор, динамику, хардкор и уникальную боевую систему. Вся игра является живым свидетельством, что шутеру (именно шутеру, а не экшену) не нужно иметь газиллион стволов. Одного самурайского меча и нескольких основных пушек будет достаточно. Пожалуй, именно Shadow Warrior первым доказал, что старые стандарты геймплея могут работать и сегодня. И хотя, как и оригиналу, ему суждено навсегда остаться в тени нового Wolfenstein (и тем более нового Doom), он крепко держит собственную нишу.

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

В создание этого амбициозного ремейка было вложено множество усилий. Его разработчики мечтали о возвращении былой славы, но увы… Мечты команды разрушила консольная бюрократия, не дававшая добро на релиз, – многочисленные задержки сказались на продажах самым катастрофическим образом. Тем не менее игра от этого хуже не стала. Приключения инопланетянина Эйба, пытающегося спасти свою расу от переработки на мясные полуфабрикаты, до сих пор покоряет игроков своим юмором и нестандартными геймплейными решениями. Если вы хотя бы чуть-чуть увлекаетесь жанром платформеров, эта игра совершенно обязательна к ознакомлению.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Тим Шейфер и Дейв Гроссман – вчерашние студенты, получившие первую серьезную работу. Рон Гилберт – молодой разработчик, за плечами которого всего одна игра. Именно в такой компании начиналась история серии культовых квестов о похождении Гайбраша Трипвуда, а также история серии «лукасовских» квестов в целом. Ремейк, вышедший в 2009 году, полностью повторяет оригинал, однако созданная с нуля графика и озвучка вместе с новым интерфейсом не позволяют считать его простым HD-изданием. Игра ценна как сама по себе, так и в рамках знакомства с важнейшими вехами развития игровой индустрии.

RISE OF THE TRIAD

В противоположность создателям Shadow Warrior разработчики ремейка шутера Rise of the Triad решили вернуть к жизни не только ключевые моменты геймплея, а всю игру целиком. Изначально команда вообще хотела сделать HD-переиздание оригинала, но тот оказался для этого слишком старым, так что волей-неволей пришлось его осовременить. Результат получился неоднозначным. С одной стороны, у игроков появилась возможность взглянуть на стандарты геймдизайна девяностых годов в условиях, «максимально приближенных к боевым». С другой стороны, такое путешествие в прошлое понравится далеко не всем: в отличие от RPG или платформеров, золотая эпоха жанра шутеров пришлась на двухтысячные, и планка качества в то время ощутимо повысилась. ■

ПАСХАЛКИ И НЕОЧЕВИДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

АРТЕМИЙ КОТОВ

Одной из самых приятных особенностей **MGS** всегда было внимание к мелочам. Игра неизменно таит в себе загадку, не раскрываясь полностью. Поэтому ее так интересно изучать, экспериментировать с ней и открывать что-то новое. Чтобы подстегнуть ваше желание исследовать The **Phantom Pain**, мы решили поделиться некоторыми неочевидными вещами, которые иной игрок может не заметить за всю игру. Берегитесь спойлеров!

ОЧКИ ДЕМОНА. В игре есть скрытый индикатор кармы. Если вы предпочитаете играть агрессивно, осколок в голове Снейка будет понемногу расти, все больше напоминая рог. В конечном счете вы дойдете до стадии Demon Snake и Биг Босс покроется несмываемой кровью. Самый быстрый способ набрать очки демона – сжигать заложников, врагов и подчиненных, добивать раненых, наносить критический урон напарникам и разрабатывать ядерное оружие. Милосердные поступки вроде спасения людей и животных фултоном и уничтожения ядерного оружия отнимают очки демона.

ПАСХАЛКИ ВЕЗДЕ. В Африке по радио можно услышать запись из **P.T.**, знаменитого интерактивного тизера отмененной **Silent Hills**. Также в игре можно прокачать активную «ложную цель», и тогда вместо резинового Снейка она примет форму Лизы из все того же P.T.

ШЛЯПА ЦЫПЛЕНКА – одна из самых легкодоступных шуток. Ее предлагают надеть после трех провалов миссии, но можно активировать в любое время в настройках. В этой нелепой шляпе игрок может не бояться обнаружения: заметивший Биг Босса противник вместо объявления тревоги начнет давиться от хохота. Но учтите, после третьего обнаружения шляпа исчезает до следующей миссии. Или попытки.

ОТРАЖЕНИЕ в окне вертолета показывает не Биг Босса, а аватар, который вы создали в прологе игры. Чтобы его увидеть, приблизьте камеру под определенным ракурсом. И подумайте, что это может значить в контексте истории.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ. Если вы вернетесь на базу в тот день, который в прологе отметили как свой день рождения, то увидите кат-сцену с поздравлениями от своих подчиненных. Снейк даже получит особый подарок.

ДУШЕВАЯ не только смывает с Биг Босса кровь, она восстанавливает его силы и избавляет от грязи. Если слишком долго не мыться, Биг Босс начнет вонять – и враги будут замечать его запах. В конечном счете при очередном возвращении на базу вам покажут ролик, где облепленный мухами Биг Босс выходит из вертолета, его солдат воротит от вони, а Оцелот обливает его ведром воды.

ТИХОНЕ досталось немало особых кат-сцен и скрытых анимаций. В вертолете, включив вид от первого лица, можно увидеть, как она разными способами пытается соблазнить Биг Босса. А если вы завоевали ее полное доверие и берете с собой на задания, то некоторые ролики поменяются. Скажем, изменится сцена поздравления с днем рождения, а вместо ведра воды от Оцелота вы получите возможность принять душ вместе с Тихоней.

УСТРАНИТЬ противника можно доброй дюжиной неочевидных способов. Кинуть

ИГРА много отсылается к литературе. К примеру, свиная голова на столе (и куртке) Илая – дань памяти «Повелителю мух» Уильяма Голдинга. Но больше всего внимания получил «1984» Джорджа Оруэлла

НЕРЕДКО можно встретить скрытые звуковые эффекты. Удар бионической рукой на бегу отсылает к фильму «Человек на шесть миллионов долларов»

ЕСЛИ НА МИССИИ ВАМ ДОСТАЛОСЬ, в вертолете у Биг Босса из руки будет торчать трубка катетера

ему в голову пустой магазин автомата, активировать возле него обманку (надувного Снейка), прыгнуть на него с высоты, кинуть в него тело другого противника (или заложника), пометить его точкой приземления припасов или транспорта. Даже незаметно повесить ему на пятую точку С-4. Экспериментируйте!

НАЦЕЛИВШИСЬ на врага в упор, вы заставите его сдаться. Он положит оружие и по команде может лечь на землю или рассказать вам нужную информацию – о спрятанных заложниках, ресурсах или маршрутах других солдат (то же можно выведать, захватив врага). Будьте осторожны: если несколько секунд не целиться, враги вскакивают и достают оружие. А некоторые могут и сразу выхватить нож, чтобы броситься на Снейка.

ДИДИ ПОЛУЧИЛСЯ очень живым: в полночь он воет на луну, а при захвате лагеря победоносно лает. Если Снейк садится в машину, питомец свернется на сиденье рядом, а если сменить ракурс камеры во время бега, ДиДи побежит с другой стороны от Снейка

ЧАСОВЫЕ АДАПТИРУЮТСЯ к вашей тактике. По ходу игры противники будут лучше вооружаться, ставить надувные обманки и мины. Чем чаще вы устраняете врагов выстрелом в голову, тем больше будет появляться солдат с касками, которые предохраняют от убийства одним выстрелом и от которых отлетают парализующие дротики. Если предпочитаете ночь, будет больше солдат с инфракрасными очками. Но отправляя своих бойцов на задания по уничтожению вражеских запасов, вы можете на несколько миссий вперед свести количество оборудованных врагов к минимуму.

ВРАГИ ТОЖЕ ЛЮДИ. В песчаную бурю солдаты прикрывают глаза рукой, в дождь – пытаются найти укрытие. Выстрел дротиком транквилизатора заставит их почесаться, а если положить вырубленного врага на кровать, другие солдаты не обратят на него внимания. Если же они увидят его в любом другом месте, могут отчитать за сон на посту. Если патрульный докладывает штабу о подозрительной коробке, то получит нагоняй за глупость. Но особенно интересна другая деталь: иногда кинутая в толпу граната может заставить одного из солдат накрыть ее своим телом, чтобы защитить товарищей.

ФУЛТОНСКИЙ ШАР можно лопнуть выстрелом. Враги тоже это знают – и непременно будут мешать вам переправить их товарищей на базу. Учтите также, что фултон не работает, если над жертвой препятствие (допустим, крыша), а плохая погода уменьшает вероятность, что цель долетит до вертолета, а не разобьется. Также враги могут заметить пропажу стационарного оружия или контейнера с ресурсами, но исчезновение других патрульных подозрений не вызовет, если отправлять их в небо хотя бы на расстоянии тридцати-сорока метров.

БЫСТРО ЭВАКУИРОВАТЬСЯ тоже можно фултоном, стоит лишь прокачать его. Когда вы сможете подцеплять транспорт и контейнеры, сможете и отправляться в небо вместе с ними – нужно лишь приноровиться.

ТИХОНЯ не только напевает Sins of the Father, но и слушает у себя в камере Snake Eater, главную тему MGS 3

КОДЗИМА обожает придумывать объяснения для игровых фишек. Фантомная сигара ускоряет время не просто так, а потому что содержит специальные психоактивные растения, влияющие на восприятие времени

НАВЫКИ бойцов открывают вам доступ к новым возможностям. К примеру, завербованный переводчик позволит вам допрашивать врагов, говорящих на определенном языке, а кинолог поможет разработать боевой костюм для вашего пса. Но есть и особый специалист – легендарный оружейник. Заполучив его в свою армию, вы сможете гибко настраивать оружие. Для этого нужно будет выполнить серию специальных сайд-опсов. Остальных специалистов можно вычислить, допрашивая солдат или прокачав бинокль, тогда при наведении на бойца он будет отображать его характеристики и возможные навыки.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ в режиме тревоги приходят, только если вражеский боец свяжется со штабом и запросит помощь. Чтобы этого избежать, нужно либо успеть убить/усыпить бойца с рацией, либо уничтожить все коммуникационные тарелки в лагере. Чтобы уничтожать тарелки тихо, без взрывов и ненужного внимания, придется разработать и взять с собой… водный пистолет. Если же вы устраняете противника, когда он успел выйти на связь, но не успел доложить ситуацию, на его поиски вышлют ближайших бойцов.

ОСОБЫЕ НАГРАДЫ игра выдает за выполнение определенных условий. Например, водный пистолет вы сможете разработать, когда спасете детей в 18-й миссии, выполнение сайд-операции 143 позволит «разработать» ту самую бандану Босс, а за поимку легендарного шакала вы сможете создать фултон-портал: его нельзя прервать, он никогда не сбоит и работает даже под крышей. Некоторые награды открываются за определенный стиль игры – скажем, третий апгрейд фултона будет доступен, когда вы отправите им в небо 500 человек.

КОСТЮМЫ имеют разный эффект. В игре есть девять видов камуфляжа, мешающих врагам вас заметить днем на определенном ландшафте, а также универсальный «скрытный» костюм, огромная боевая броня и «паразитический» костюм, который открывается по сюжету и позволит использовать суперспособности отряда Черепа. «Скрытный» костюм эффективен только ночью, он приглушает ваши шаги, что позволяет подкрасться к врагу, не ползая на животе. Также вы можете выбрать для камуфляжа вариант «голый» – и ходить в одних штанах. «Голого» Снейка будет легче обнаружить, он будет быстрее передвигаться. И лучше чувствовать себя на свежем воздухе.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОСТЮМЫ открываются как вариант наград. Так, костюм кибер-ниндзя Райдена будет доступен, если пройти все основные миссии с рангом S. На миссии с пометками Extreme, Subsistence и Total Stealth это условие не распространяется. Костюм Райдена сделает Снейка намного быстрее и позволит прыгать гораздо дальше. Костюм Грея Фокса откроется после прохождения основных миссий на повышенной сложности (доступна после первого прохождения игры). Другие костюмы (серебряный и золотой Нейкид Снейк) открываются за прохождение дополнительных миссий, а крутая кожаная куртка Diamond Dogs – за выполнение секретной миссии 46.

У НЕКОТОРЫХ СОЛДАТ Снейка есть особая характеристика «задира». Из-за них другие бойцы порой отправляются в медотсек

ЕСЛИ ЭКИПИРОВАТЬ Снейка серебряным щитом, тот будет оберегать вас от урона, даже когда покоится на спине. Поэтому, залезая со щитом в D-Walker, Снейк становится практически неуязвимым с любой стороны

ЕСЛИ УНИЧТОЖИТЬ коммуникационные тарелки аккурат перед миссией C2W, она закончится сразу на вступительных титрах

ПЕРЕНОС сохранений из пролога Ground Zeroes даст вам доступ к костюму Солида Снейка и костюму Биг Босса из пролога, а заодно позволит пополнить базу новыми рекрутами. Например, Хидэо Кодзимой, у которого все характеристики выкручены на максимум. Жаль, что он прикреплен к определенному отряду и за него нельзя поиграть. Кстати, если вы не спасли Кодзиму в Ground Zeroes, у вас будет такая возможность в The Phantom Pain – в одной из дополнительных миссий.

ДЛЯ ТИХОНИ игра тоже припасла специальный костюм. Если победить ее в дуэли в режиме «Эксперт», можно будет нарядить девушку в костюм Sniper Wolf – самого обворожительного босса первой части Metal Gear Solid. Другие костюмы Тихони открываются сами собой, нужно лишь добиться ее расположения.

ИГРАТЬ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ЗА БИГ БОССА. Вы вольны выбрать любого бойца из оперативной группы на любую миссию. Причем и мужчины, и женщины получили озвучку для допроса противников. Но учтите, особенно если штурмуете FOB другого игрока, что только у Снейка есть возможность использовать биолокатор протеза и что недостаточный уровень навыков другого бойца влияет на геймплей за него. И только Снейк вернется с миссии живым при любом раскладе. Убитый на миссии оперативник умрет навсегда.

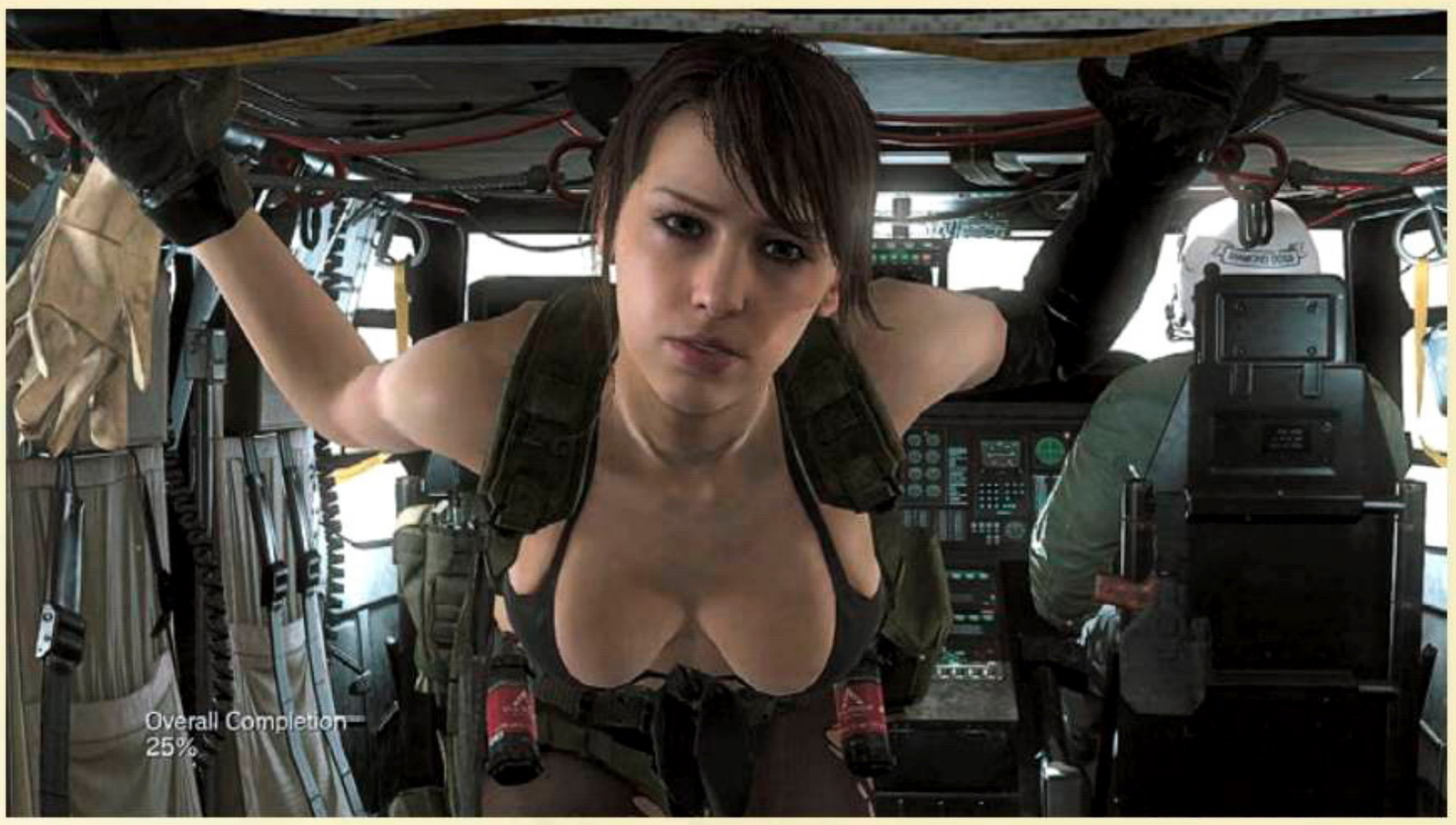
МНОГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ управления придется выяснять самостоятельно. К примеру, что в некоторых скалах есть трещины, по которым можно карабкаться. Также Снейк умеет кататься по земле, притворяться мертвым и опускать голову, сидя в грузовике.

КАЖДЫЙ НАПАРНИК приносит свою тактическую пользу. Лошадь – самый скрытный транспорт в игре, ведь Снейк может сползти ей на бок, чтобы его не видели враги. Пес лучше всех помечает окружающих врагов, может нападать по команде и выручить вас в ближнем бою: если вы взяли противника на прицел, а он выхватил нож, пес не позволит ударить Снейка и вызвать тревогу. D-Walker делает Снейка быстрее и сильнее, не лишая его возможности подкрадываться к врагам. Тихоня помечает врагов и может поддержать снайперским огнем: выстрелить в выбранного врага по команде, снять солдата, который вас заметил, и даже пальнуть по брошенной Снейком гранате, чтобы та быстрее сдетонировала.

ТИХОНЕ МОЖНО ОТДАВАТЬ ПРИКАЗЫ через меню iDroid. В разделе «поддержки напарников» можно отправить ее на любую снайперскую позицию в области, чтобы разведать местность или приготовиться к атаке.

ДОВЕРИЕ НАПАРНИКОВ повышается, если Снейк берет их на основные миссии и использует в бою. Повышенное доверие позволяет разрабатывать для них

ВОДНЫЙ ПИСТОЛЕТ отлично выводит из строя вражеские электроприборы и тушит факелы, но против огненного человека – бессилен



КАК И ЗНАМЕНИТЫЙ БОСС The End из MGS 3, Тихоня умеет фотосинтезировать – и может вести снайперскую дуэль со Снейком сколько угодно. Однако ничто не мешает просто вызвать ей на голову ящик с припасами

новую экипировку и открывает новые команды. Например, лошадь можно обучить по команде испражняться – навоз на дороге позволит на время вывести вражеский транспорт из строя, а пес научится нападать на врагов и отвлекать их внимание лаем.

АУДИОКАССЕТЫ отвечают за половину сюжета игры. Только там можно узнать, что прозвище Оцелота, Шалашаска, произошло от двух других его прозвищ – Шашка и Шарашка. Сюжетные записи можно слушать в любое время. Также в игре есть плеер, и чтобы пополнить плей-лист новыми песнями, их нужно найти на магнитофонах, разбросанных по вражеским лагерям. PC-игроки вольны загрузить в плеер любые аудиофайлы с жесткого диска, будь то любимая песня или запись легендарной сцены из фильма «Кровь и бетон», – нужно лишь закинуть файлы в папку CustomSoundtrack, расположенную в папке с игрой.

ДЛЯ ВЕРТОЛЕТА можно разработать громкоговоритель, после чего в меню плеера появится функция «поставить трек на вертолет». Тогда громкоговоритель будет постоянно транслировать выбранный вами трек (включая и пользовательские) на всю округу. Это никак не повлияет на геймплей, но поднимет вам настроение.

НЕКОТОРЫЕ АУДИОЗАПИСИ ПОЛЕЗНЫ. Если у вас хотя бы 60% доверия Тихони, после прохождения любой миссии с ней вы получите кассету, на которой она напевает песню Sins of the Father. Пока вы проигрываете эту кассету, руки Снейка не будут трястись при прицеле. В некоторых местах можно найти кассету со звуками испражняющегося солдата (отец Джонни Сасаки?). Если запереться в туалете и включить ее, заметившие вас противники прекратят поиски (если только они не в режиме тревоги). Африканская и афганская музыка заставляет ближайших противников из соответствующих регионов отправиться спать. Также можно найти кассеты с голосами солдат – они способны прекратить тревогу. Все полезные кассеты со временем ломаются, но их можно заново найти.

КАССЕТЫ СО ЗВУКАМИ ЖИВОТНЫХ позволяют не спугивать животных того же вида, что на записи. Чтобы получить их, отправьте фултоном животное, и на базе на специальной платформе можно будет найти соответствующую кассету. Платформа для животных расположена отдельно, попасть на нее можно только из вертолета. В меню выбора точки приземления на базе нужно будет нажать специальную кнопку, которая высветится на экране. Кстати, аудиозапись с ревом медведя отпугивает вражеских солдат.

ЖИВОТНЫХ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В БОЮ. Нужно лишь разработать приманку и использовать ее возле вражеской базы. Если она привлечет агрессивных зверей, они займут солдат на какое-то время. Питомцы Снейка не отстают: пса можно научить команде «фас», а лошадь оставлять посреди дороги. При виде коняги вражеский транспорт остановится, и водитель попытается прогнать животное.

НА БАЗЕ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО, но вас никто за руку водить не будет. Например, на основной платформе со временем можно будет найти постеры с Паз Ортега, нарисованной в стиле аниме, и использовать как наклейки для коробки. На каждой платформе есть сайд-квест с тиром, а исследуя базу, вы можете найти алмазы и эмблемы для настройки собственного логотипа. Помочь вам в этом могут патрульные: допрашивайте их, они расскажут, где видели добро. Допрос, как и избиение, только повысит боевой дух ваших солдат, ведь сам Биг Босс осчастливил их своим вниманием!

МНОГИЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ возникают на базе в случайном порядке. Например, кат-сцена, в которой Оцелот учит бойцов тому, что Биг Босс объяснял ему в Metal Gear Solid 3. Но некоторые эпизоды придется найти. Так,

ЖАЛЬ, что враги в пятой части разучились видеть следы крови и отпечатки мокрых ног, но в целом их уровень интеллекта возрос. Если вы активировали тревогу, солдаты окончательно не успокоятся до конца смены

ЯРОСТЬ ВОЛГИНА, влияние The Boss на мир, фотографии маленького Хала Эммериха, тень рока над «Внешними небесами» – многие сюжетные элементы не понять и не прочувствовать без знания прошлых частей MGS

на самом верху медицинской платформы вы отыщете дверь, над которой горит синяя лампа. Войдите туда – и вам откроется одна из самых мощных необязательных сцен в игре. Если вы играли в предыдущие игры серии, впечатлений хватит надолго.

СКРЫТЫХ РЕПЛИК в игре тоже немало. Например, когда вы спасете Каза в первой миссии, он попросит сказать слова, которых он ждал девять лет. Если нажать нужную кнопку, Босс произнесет свое коронное «Kept you waiting, huh?», а если стрелять в Оцелота транквилизатором на базе, он в основном будет говорить, что обучен сопротивляться его действию, но иногда может реагировать иначе: например, назвать несколько японских имен, сказать «2+2=5» (отсылка к роману «1984» Оруэлла) или знаменитое «La-Li-Lu-Le-Lo» – кодовое название Патриотов.

ОСОБАЯ СКРЫТАЯ КАТ-СЦЕНА появится, только если все игроки в The Phantom Pain избавятся от ядерного оружия. Но это настолько утопичное условие, что ее нашли только в файлах игры.

НАИБОЛЕЕ БЫСТРЫЙ способ перемещения по базе и лагерям противников – коробка. Для ее использования в игре есть специальные транспортные платформы, расположенные на самом краю лагерей. Но чтобы попасть на нужную платформу, необходимо сначала взять с нее соответствующую наклейку. Тогда вы сможете вернуться на нее с любой другой платформы: просто встаньте на нее, наденьте коробку и зажмите кнопку, которая высветится на экране. Перемещаться можно только в пределах биома (попасть в Афганистан из Африки или с базы не выйдет) и только если на базе не включена тревога.

КОРОБКА – незаменимый тактический инструмент, освойте ее как можно скорее. Она позволит прятаться на видном месте и брать врага на прицел в самый удобный момент. Если же вас заметили издалека, повернитесь к врагу спиной и прыгните: Снейк вылетит из коробки и сможет уползти. Но учтите – у вас ограничен запас коробок, а выпрыгнув из коробки, назад в нее вы уже не вернетесь. И берегитесь дождя.

САМЫЙ ХИТРЫЙ ТРЮК. По мере игры вы сможете не только разрабатывать коробки с разными видами камуфляжа, но и лепить на них постеры. По миру игры разбросаны плакаты с изображениями разных солдат и женщин. Их можно налепить в инвентаре выбора коробки, нажав специальную кнопку. Налепите, встаньте в коробке лицом к врагу, и он примет вас либо за солдата, либо за женщину. Во втором случае – подойдет и будет любоваться, став полностью уязвимым для коронного CQC. Ударьте его в челюсть, схватите за горло – он весь ваш.

СОЛДАТ ПРОШЛОЙ АРМИИ Снейка можно привести в чувство. Первый вариант – получить на медицинской платформе (да, в той комнате) аудиокассету с «особым кавером» песни Love Deterrence прямиком из саундтрека MGS: Peace Walker. Другой способ – подойти к бойцу в коробке. Он будет долго ее разглядывать, пока не признает в вас Биг Босса, после чего отдаст честь.

КАРТОНКА ПОЗВОЛЯЕТ даже катиться с горки. Просто подбегаете к склону и прыгаете. Есть ли в мире вещи, на которые коробка не способна?! ■

АПОКРИФ: METAL GEAR SOLID V

ПОЧЕМУ THE PHANTOM PAIN – ГЛАВНОЕ РАЗОЧАРОВАНИЕ ЭТОГО ГОДА

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Как только вышла The Phantom Pain, игровая пресса (в том числе и «Игромания») по всему миру рассыпалась в похвалах: судя по оценкам, ее готовы назвать едва ли не лучшей игрой года. Мне же кажется, что **MGS V** скорее разочарование года. В ней огромное количество недостатков, о которых в прессе говорится слишком уж мало. Пора это исправить.

ОСТОРОЖНО: текст практически полностью состоит из спойлеров!

J'ACCUSE

Давайте прежде всего определимся с тем, кто должен собрать все шишки. Konami очень легко винить во всех грехах – благодаря ее собственным же решениям, конечно, – но в данном случае, как мне видится, она действительно сделала все от себя зависящее. Полный творческий контроль, студия его собственного имени, пять лет и 80, а по другим источникам и до 100 млн долларов – в руках Хидэо Кодзимы было все. Он был более избалован, чем любой другой разработчик из Страны восходящего солнца, если не из всего мира вообще. Раз уж вышло так, что Кодзима за столько времени произвел лишь то, что мы в итоге получили, то его наверняка уволили поделом.

Факт, что MGS V вышла незаконченной, – неоспорим. Вторая глава более чем наполовину состоит из повторяющихся миссий, сюжет скомкан, концовка идет после сцены с прахом, которой самое место в завязке, а финал истории ребятишек и вовсе вынесен в видео, прилагающееся к коллекционке за сто баксов. На мой взгляд, уже это одно должно было как-то остановить многочисленных представителей прессы, рассыпающихся «десятками» в рецензиях: каким бы хорошим ни был геймплей, сюжет всегда являлся крайне важной составляющей серии Metal Gear и игнорировать его полнейшую незавершенность попросту нельзя.

Ведь Кодзима, несмотря на его обещания выпустить игру в наилучшем виде и заверения, что она нас не разочарует, даже не попытался как-то толково игру закончить. Неизвестно, когда именно руководство компании поставило его перед необходимостью выпустить The Phantom Pain в обозначенный срок, но это произошло как минимум за полгода до релиза, потому что именно тогда, в конце марта, о ссоре Кодзимы с Konami узнал весь интернет. У Кодзимы было полгода, чтобы доделать игру, и, активно пиаря ее перед релизом, он фактически поставил на итоговый продукт свой знак качества – когда на деле там все просто обрывается на середине.

Тут я хочу вспомнить две другие выдающиеся японские игры, с которыми случилась похожая ситуация. **Final Fantasy XII** также пробыла в разработке порядка пяти лет, когда руководство **Square Enix** вытолкало взашей режиссера игры (под предлогом его болезни) и назначило двух людей из его команды доделать игру поскорее и, наконец, выпустить. В итоге FF XII лишилась доброй половины контента (нехватка сюжетных сценок особенно заметна во второй половине игры), но при этом история, рассказываемая в ней, имела довольно толковый финал, а геймплейная составляющая игры оказалась невероятно богатой. Второй пример – **Xenogears**, вторая половина которой оказалась практически полностью лишена геймплея, однако история была все равно изложена до конца. Да, значительные сегменты также пришлось сжать до краткого изложения, но самые важные моменты были раскрыты в полноценных сценках, и в итоге до сих пор сюжет Xenogears считается одним из самых лучших среди всех jRPG.

В The Phantom Pain же не доделан ни сюжет, ни геймплей. Последнее понять несложно: создание и доведение до ума интересных и уникальных миссий – дело серьезное, и лучше уж не делать ничего, чем впопыхах городить непонятно что. Однако возможность довести историю до конца у Кодзимы была, ведь для этого толком ничего и не нужно: как хорошо показывает тот самый «фантомный эпизод», который стал эксклюзивом коллекционки, достаточно просто показать ряд концепт-артов и написать сценарий для диалогов. Игроки и так привыкли слушать кассеты во время игры, и, если б им пришлось выбирать – получить остаток истории в формате аудиодрамы (довольно популярного в Японии

КОДЗИМА МОГ ДОВЕСТИ ИСТОРИЮ ДО КОНЦА, НО ПРЕДПОЧЕЛ КЛЕПАТЬ ТРЕЙЛЕРЫ

формата, кстати) или остаться без финала вообще, несложно понять, какой выбор они бы сделали. И за полгода просто дописать сценарий и озвучить его было более чем реально. Вместо этого Кодзима решил монтировать трейлеры и обещать, что игроки не будут разочарованы. Но как тут можно не быть разочарованным?

Впрочем, если бы Кодзиме и дали закончить игру, впечатления от нее вряд ли были бы радужными, поскольку то, что уже есть в MGS V, разочаровывает.

«TACTICAL ESPIONAGE» ACTION

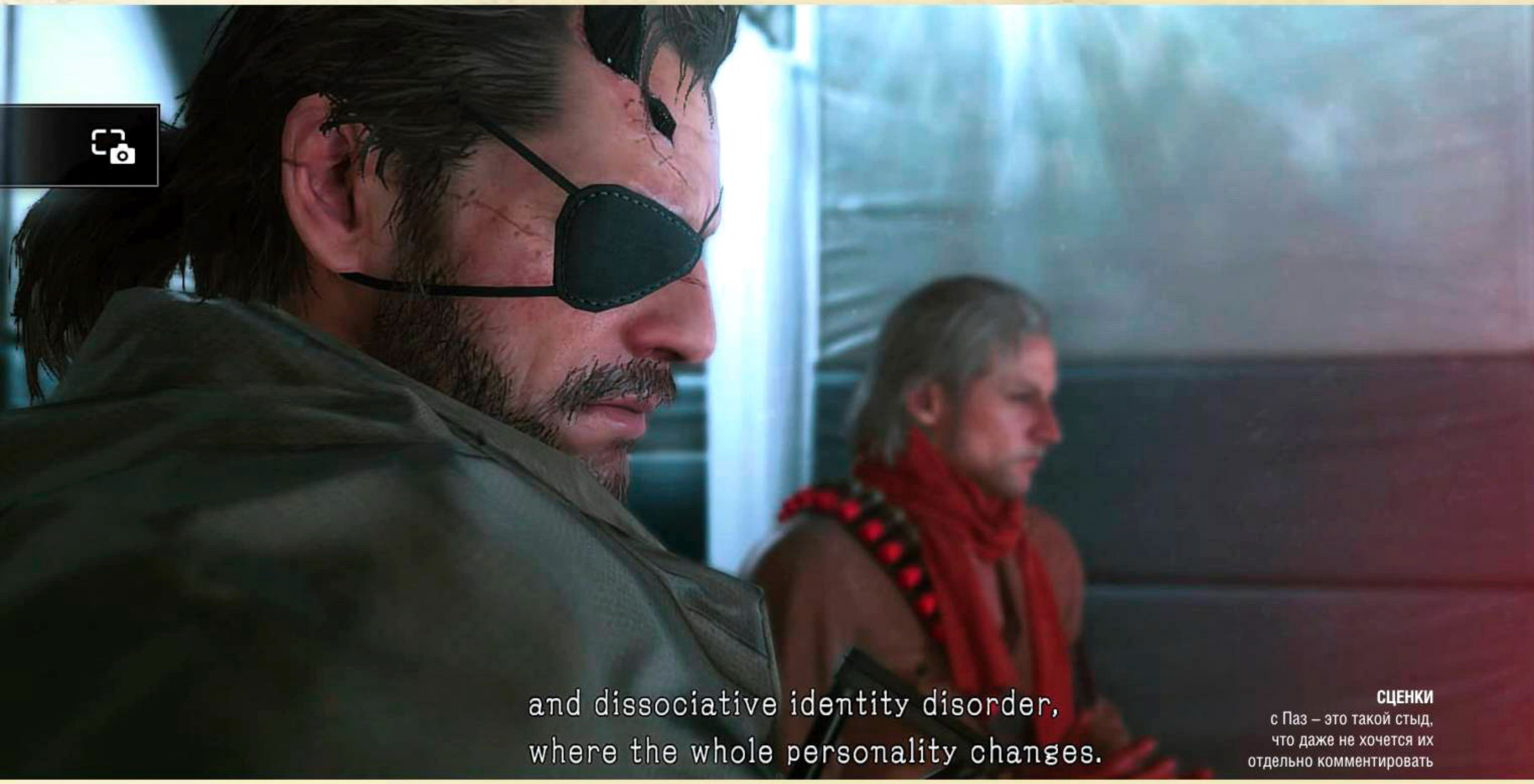
Начнем с игрового процесса, который в этой части сильно отличается от того, чем серия MGS славилась раньше. The Phantom Pain получила открытый мир, но при этом каждая миссия проходит в рамках небольшого изолированного пространства, за пределы которого выйти нельзя. У миссий есть четко определенная точка старта (хотя, казалось бы, зачем она нужна, когда брифинг Снейк может получить и по рации), и от нее до цели часто пролегает прямолинейный маршрут. Открытый мир ничего не дает миссиям, скорее наоборот: противники толком не умеют выходить за пределы охраняемых территорий, не умеют искать Снейка, и в результате практически все задания проходятся базукой. Достаточно засесть на какой-нибудь ближайшей скале и поливать с нее врагов ракетами (снайперов первыми), и все. Противники кончатся, ваши ракеты – нет. Так проходятся даже

В ИГРЕ замечательная графика, но есть неприятные исключения. Например, спрайтовый огонь, напоминающий времена PS one

миссии, требующие полного стелса, – вас же, в конце концов, никто не видит.

Поклонники MGS V, без сомнения, тут мне скажут, что я сам виноват в том, что выбираю играть так неинтересно. Ладно, можно просто бежать по вражеской базе, в рефлекс-режиме отстреливая головы всем, кто вас заметил. Тоже я виноват, что игра позволяет так себя проходить? Или, если стелс не важен, то можно заехать на D-Walker с щитом сзади – так Снейк вообще неуязвим. Этим тоже не надо пользоваться? Может, и бомбардировки в игре нужны, чтобы к ним не прибегать? И напарники тоже? На миссии с защищающими Ликвида детьми я просто дал Тихоне усыпляющую винтовку и приказал палить – мне не пришлось и пальцем шевелить. На стелс-заданиях встреча с любым одиноким патрульным ничем не угрожает моему герою, потому что пес способен расправиться даже с покрытым с головы до пят в броню солдатом – тихо и не привлекая внимания.

Давайте прямо говорить: MGS V невероятно казуальна. Я сам совершенно не профи в стелс-играх, но даже мне она кажется чрезмерно простой. Провал стелса тут никак не наказывается, враги быстро кончаются, а героя никто не ищет. Даже в находящемся под советским контролем Афганистане кровавый режим не может выслать пару вертолетов и дивизию хорошо вооруженных и подготовленных солдат на поиски и нейтрализацию человека, который в открытую



СЦЕНКИ
с Паз – это такой стыд, что даже не хочется их отдельно комментировать

ВСЕ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ срочники, которых кровавый режим отправил в Афганистан, готовы бросить все и уйти служить к Биг Боссу. Что, ни у кого дома нет больной мамы, никого девушка на родине не ждет?

КАЗ строит из себя невыносимую цундэрэ. Что он вообще себе позволяет? Кто тут босс вообще?

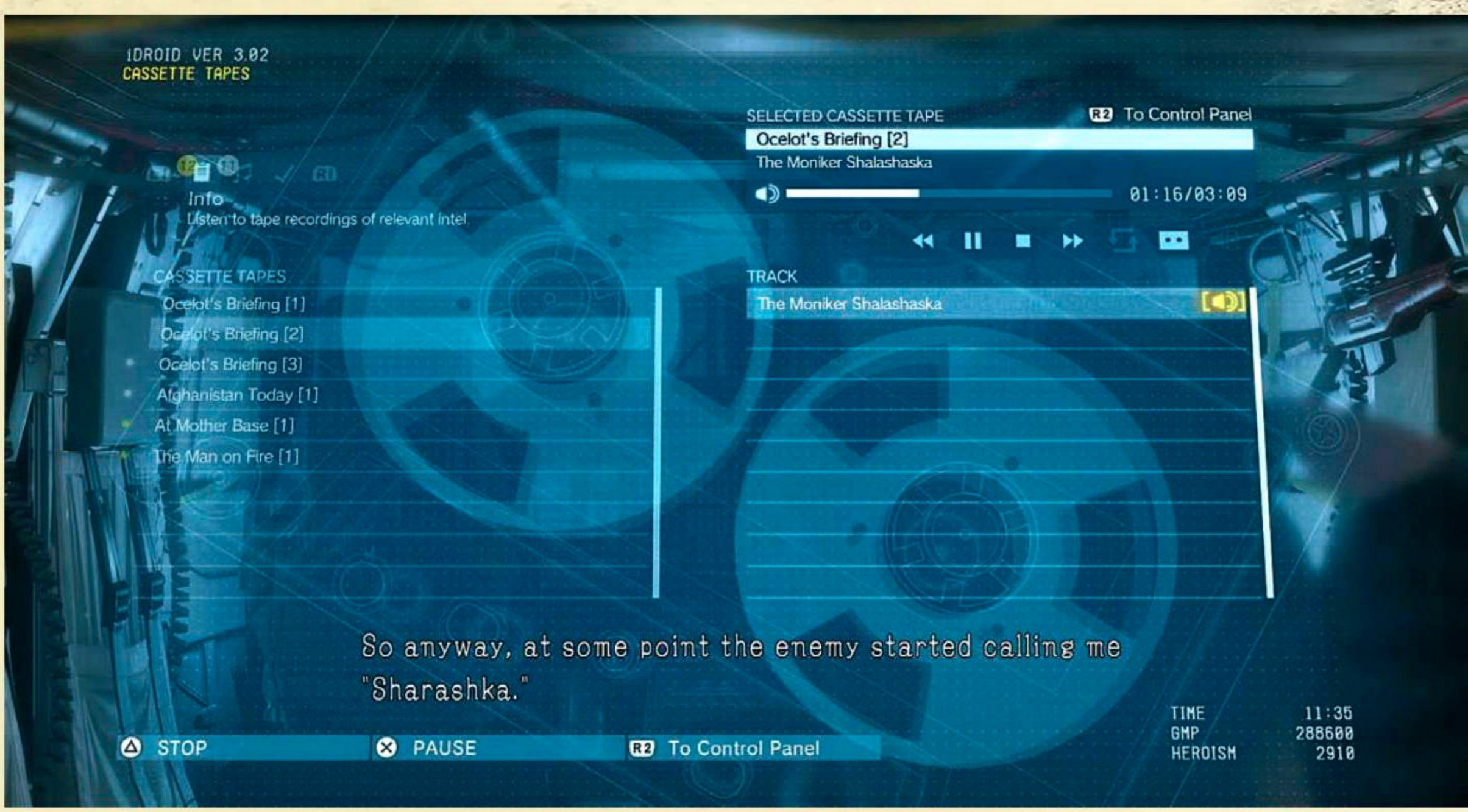
у всех на глазах устраивает один теракт за другим. Это просто абсурдно.

Я не пытаюсь сказать, что в MGS V плохой геймплей, – отнюдь. Просто, хваля его, необходимо уточнять, что хорош он в первую очередь тогда, когда вы и ваши противники находитесь достаточно близко друг от друга и когда вы пытаетесь пройти по-тихому (хотя убить всех – всегда самый простой способ; рейтингам за прохождение миссий больше важно затраченное время, а не число трупов). MGS V – это отличная песочница для всевозможных стелс-импровизаций, в ней переплетено огромное количество механик, которые и работают так, как можно было от них ожидать, и сочетаются друг с другом, благодаря чему забавляться с различными комбинациями гаджетов и тактик действительно весело. Только вот сама MGS V никак игрока к этому не подталкивает, напротив – дает ему в руки совершенно читерскую возможность заказывать бомбежку указанных позиций. В MGS V игрок должен развлекать себя сам, игра создает для этого условия, но сама отказывается этим заниматься.

Добраться до указанной точки и нажать на кнопку или же уничтожить/выкрасть нужного человека/машину – это практически полный список того, что вам предстоит выполнять всю игру. В MGS V много миссий, но они очень однообразны, поэтому складывается впечатление, что над ними не работали так скрупулезно, как раньше, а просто, сделав хорошую механику, поставили создание заданий на конвейер. Тут почти нет миссий ручной выделки и совершенно точно нет ничего даже близкого к, например, «Грозному граду» из MGS 3. Более того, нет никакого развития в плане сложности заданий – с начала игры в них не появляется почти ничего нового (разве что враги начинают носить более толковую экипировку), им совершенно нечем удивить игрока. Как первая часть **Assassin's Creed**, MGS V поначалу радует отличной игровой механикой, а затем скатывается к бесконечным повторам шаблонных поручений.

Самое ироничное тут, что **Ground Zeroes**, платная демоверсия The Phantom Pain, была куда более многообещающей в плане геймплея, чем то, что мы в итоге получили. Лагерь «Омега» был большим и живым, и у Снейка не было возможности сбежать в пустыню от поднятой тревоги. Не было и бесконечных зарядов для базуки, и читерского фултона, позволяющего невероятно просто убирать привлекающие внимание тела врагов, и даже миссии, кажется, были более разнообразными.

Впрочем, стелс составлял лишь половину шарма классических частей, вторую же половину обеспечивали бои с боссами. Уникальные сражения с яркими персонажами, каждое из которых протекало по своим правилам, делали прохождение по-настоящему запоминающимся. В MGS V они практически отсутствуют, что лиш-



ОБЪЯСНЕНИЕ происхождения слова «Шалашаска» не лезет ни в какие ворота. Каким бы ты ни был моджахедом – когда тебя пытают, ты не называешь своего мучителя зданием. Тем более – научным институтом. И не прибавляешь к этому слову название клинка из дальних земель. Это оправдание выглядит еще более убого, чем вездесущие наномашины с паразитами вперемешку

ний раз подчеркивает чрезмерную монотонность игрового процесса.

НЕ ХОДИТЕ, ДЕТИ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

Нечего делать и между заданиями. Открытый мир игры представляет собой большой пустырь, по которому рандомно натыканы поселения с врагами (непременно врагами!), с которыми можно делать все то же, что и в миссиях. Здания до неприличия пусты и лишены хоть чего-либо интересного (и обязательно имеют как минимум два входа), а сбор лежащих в них ресурсов быстро перестает быть актуальным (когда счет начинает идти на целые контейнеры).

Мир мертв. Где мирные жители? Где бои советских оккупантов с моджахедами? Подобное ведь уже было реализовано в **MGS 4**, только там это было совершенно ни к чему («тут сражаются безликие солдаты А против безликих солдат В, а тебе, Снейк, просто надо мимо пройти»), а здесь подобное идеально подошло бы сеттингу.

В Африке игра вообще ударяется в полнейший **Resident Evil 5**. Почти все встречаемые противники не представители местных армий, а наемники, отчего значительную их часть составляют белые люди. Про этот регион вообще можно было много чего рассказать – и Заир, и Ангола повидали немало ужасов, – но Кодзима вместо этого рассказывает про безликие частные компании и злого-злого человека Черепа. С таким же успехом вместо Центральной Африки это все могло происходить в Центральной или Южной Америке, в Индокитае, в Микронезии… ничего бы толком не изменилось. К тому же в этой Африке – в игре, предлагающей охотиться с транквилизаторами на животных, – нет ни львов, ни слонов, ни даже крокодилов. В России были, а в Африке нет.

ТЫСЯЧА МЕЛОЧЕЙ

А еще по этому большому и пустому миру неудобно путешествовать. Побочные задания часто раскиданы по противоположным концам карты, и при этом в MGS V достаточно неочевидная система быстрого перемещения. Ну, ясное дело, можно вызвать вертолет, но пока он прилетит, пока пройдут все загрузки, пока нас наконец-то сподобятся выпустить из него на точке прибытия… пройдет столько времени, что успеешь трижды пожалеть, что не пошел пешком. Опционально можно попробовать путешествовать коробкой по базам. В остальном же из точки А в точку Б перемещаться невыносимо скучно. Транспортные средства невероятно редки – во время игры я не переставал удивляться, как редко выходит найти хоть какую-то машину на территории большой советской базы в Афганистане. В бесконечной пустой беготне же, само собой, нет ничего хорошего.

Как и в постоянных непропускаемых полетах на вертолете. Как и в титрах, каждые десять минут напоминающих, что Хидэо Кодзима – это самый Хидэо Кодзима из всех Хидэо Кодзим всего мира. Как и в этой эпизодической структуре в целом. По сравнению с классическими линейными выпусками MGS пятая часть кажется не увлекательным приключением, а бесконечной рутиной.

Также меня (и наверняка многих) очень сильно коробит, что Снейк говорит не своим голосом. Если уж Кодзима хотел избавиться от Дэвида Хейтера, ему надо было это делать в третьей части, когда нам представляли Биг Босса как нового персонажа. Но нет, Хейтер оставался Снейком вплоть до **Peace Walker**, а в Ground Zeroes, события которой происходят сразу же после PW, Снейк внезапно стал Кифером Сазерлендом. Опять же, в контексте The Phantom Pain смена актера могла бы оказаться уместной – только она произошла еще в GZ!

И зачем вообще менять актера? Официальная позиция заключается в том, что им нужен был профессионал для записи мимики, – но Снейк на протяжении всей игры ходит с каменным лицом и почти не говорит! Зачем надо было нанимать дорогую голливудскую звезду, чтобы в итоге делать игру про немого протагониста? Да и когда Снейк говорит, складывается впечатление, что Кифер не очень-то и старался.

Особого порицания заслуживают кассеты, в которых излагается львиная доля сюжета. Во-первых, изъятие их из основного повествования и так уже плохая идея. Во-вторых, при прослушивании многих из них не пропадает ощущение, что раньше они были бы показаны в виде полноценных кат-сцен. В-третьих, их очень неу-

ПО СРАВНЕНИЮ С КЛАССИЧЕСКИМИ MGS ПЯТАЯ ЧАСТЬ КАЖЕТСЯ БЕСКОНЕЧНОЙ РУТИНОЙ

ЗАБАВНЫЕ и ироничные записи про гамбургеры Миллера – это именно то, чего я (и многие другие) ждал от MGS. Жаль, что они такие в игре одни

добно слушать. Подразумевается, что игроки запустят кассету и пойдут на очередную миссию, но в таком случае каждое сообщение от Миллера или еще кого будет заглушать запись – а ни отключить все эти бесконечные и ненужные «You're going to extract him?», ни быстро, в один клик поставить воспроизведение на паузу нельзя.

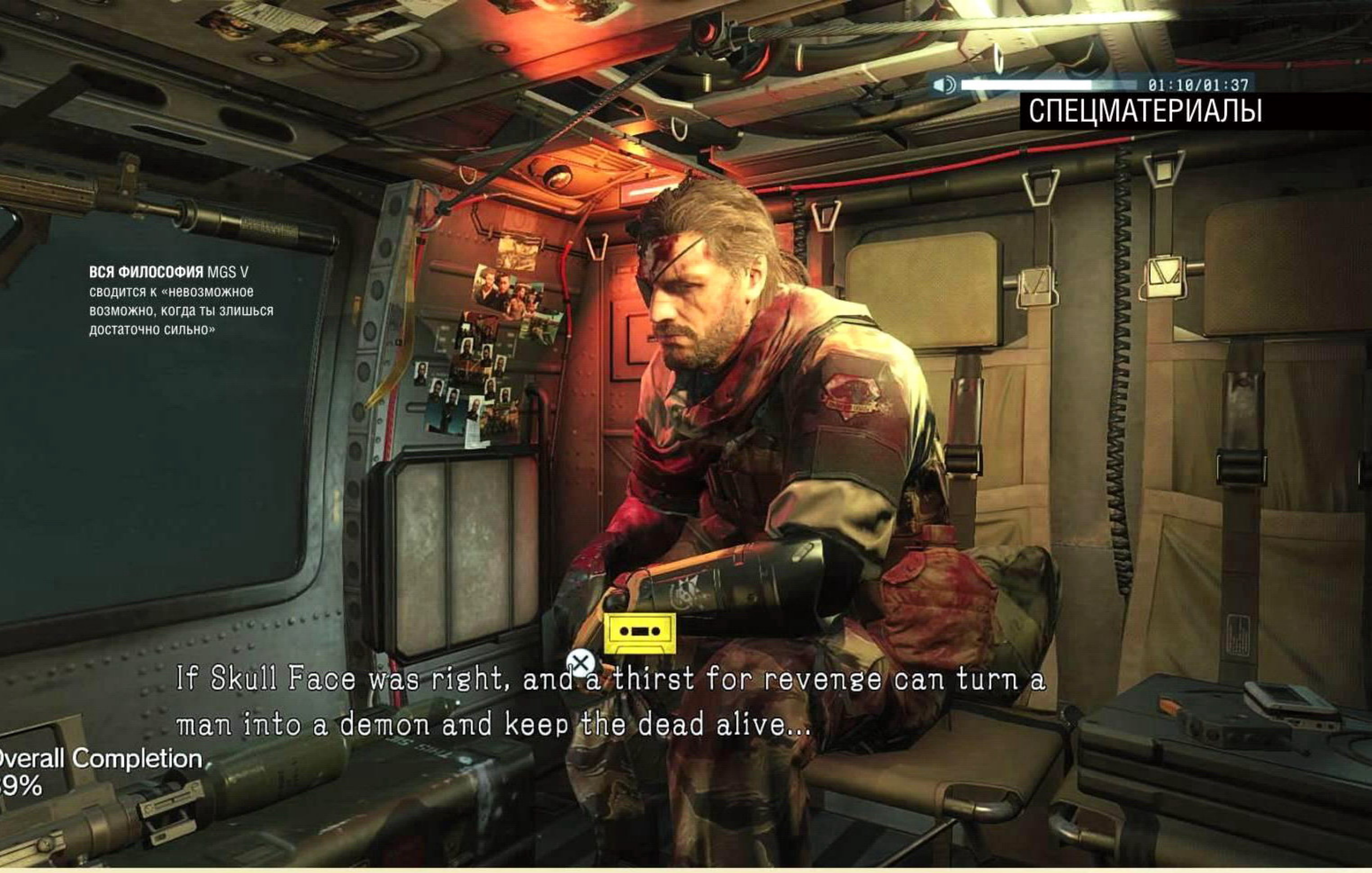
ЦЕЛОСТНОСТЬ? ЧТО ТАКОЕ ЦЕЛОСТНОСТЬ?

Кассеты – не единственная проблема здешнего повествования. Как и раздробленный на шаблонные миссии геймплей, оно полностью лишено какой-либо целостности. Тут есть набор сценок, накиданных вразнобой, никак толком друг с другом не связанных и часто друг другу противоречащих по настрою. Эммерих прямиком из пыточной выходит радостно встречать Снейка плечом к плечу с только что измывавшимися над ним Оцелотом и Миллером; наш герой, поднявший до максимального уровня близость с Тихоней и только что нежно обнимавший ее, покрытую ожогами, спокойно смотрит, как Каз жестоко ее допрашивает. Предыдущие номерные MGS можно было сравнивать с фильмами, а The Phantom Pain напоминает даже не телесериал (несмотря на все эти титры), а набор клипов. Возможно, потому, что практически все сценки, что есть в MGS V, нам были уже показаны в трейлерах. Да что там – в трейлерах были и сцены, в игру не вошедшие! Складывается впечатление, что Кодзима вообще не заботился о вменяемости повествования и просто клепал заготовки для роликов под его любимые песни про ядерность и дикость.

И в этих сценах особенно хорошо прослеживается, насколько все персонажи предыдущих частей не похожи на самих себя. Ранее не скупившийся на слова Снейк все время молчит (и не надо объяснять это тем, что Снейк якобы ненастоящий, – если уж у него все воспоминания настоящего и он сам уверен, что он настоящий, то и вести себя должен соответствующе). Оцелот, всегда бывший до полубезумия экстравагантным садистом, в MGS V оказывается самым вменяемым и гуманным персонажем, а бывшие вполне приятными товарищами в PW Каз и Хьюи слетели с катушек. Теперь милый ученый стал лицемерным нытиком и предателем всех и вся, а Каз превратился в вечно озлобленного любителя пыток, которого приходится осаждать уже Оцелоту. Зиро, бывший все время главным виновником всех бед Биг Босса, в MGS V за буквально пару кассетных записей превратился в добряка, на самом деле спасшего героя (отчего финальная сцена MGS 4 теперь смотрится совсем идиотски), а вина за все злодейства была перевалена на Черепа, о котором ни до, ни после MGS V никто даже не заикался.

И в этом заключается еще одна проблема MGS V: она должна была выступить связующим звеном между Peace Walker и первыми Metal Gear, но вместо этого городит кучу совершенно лишних элементов, которые выглядят насильно впих-

ИЗ-ЗА ненормальной молчаливости Снейка в большинстве кат-сцен от диалогов остаются лишь монологи



ВСЯ ФИЛОСОФИЯ MGS V сводится к «невозможное возможно, когда ты злишься достаточно сильно»

ВМЕСТО МОНТАЖА MGS V предлагает нам оператора с трясущимися руками. В чем смысл съемок всей игры одним планом? Это впечатляло в Ground Zeroes, где было всего пять сценок, но в The Phantom Pain очень уж приедается

ВСЯ ИГРА была заспойлена в трейлерах (directed by Hideo Kojima). До самых последних миссий

нутыми в и без того перегруженную историю серии. XOF, Череп, паразиты, двойник Биг Босса – все это или не пересекается с остальными частями, или им противоречит (напоминаю, что Биг Босс прямо заявил Солиду Снейку в MGS 4, что тот победил его дважды). Противоречат и мелкие детали. Например, в первой MGS Ликвид места себе не находил из-за того, что отец его якобы назвал ущербным по сравнению с Солидом, чего в MGS V вообще нет. Не вспоминается и то, что Ликвид уже управлял гигантским роботом, и его встреча с Оцелотом, и его теплая детская дружба с Мантисом. Последний в MGS 1 к Ликвиду вообще не питал особых эмоций, умел нормально говорить, да и силы у него были совершенно другого калибра. Опять же, MGS V говорит, что Хьюи Эммерих, словно Гендо Икари, заставил сына лезть в робота, в то время как в MGS 1 Отакон об этом ничего не упоминает, мямля что-то про дедушкино участие в проекте «Манхэттен» и японское аниме. Зато Грея Фокса и Наоми, которых Биг Босс как раз должен был встретить в Африке в 1980-х, в игре нет в принципе. Ну как так?

КОДЗИМА ВООБЩЕ НЕ ЗАБОТИЛСЯ О ВМЕНЯЕМОСТИ ПОВЕСТВОВАНИЯ И ПРОСТО КЛЕПАЛ ЗАГОТОВКИ ДЛЯ РОЛИКОВ ПОД ЕГО ЛЮБИМЫЕ ПЕСНИ

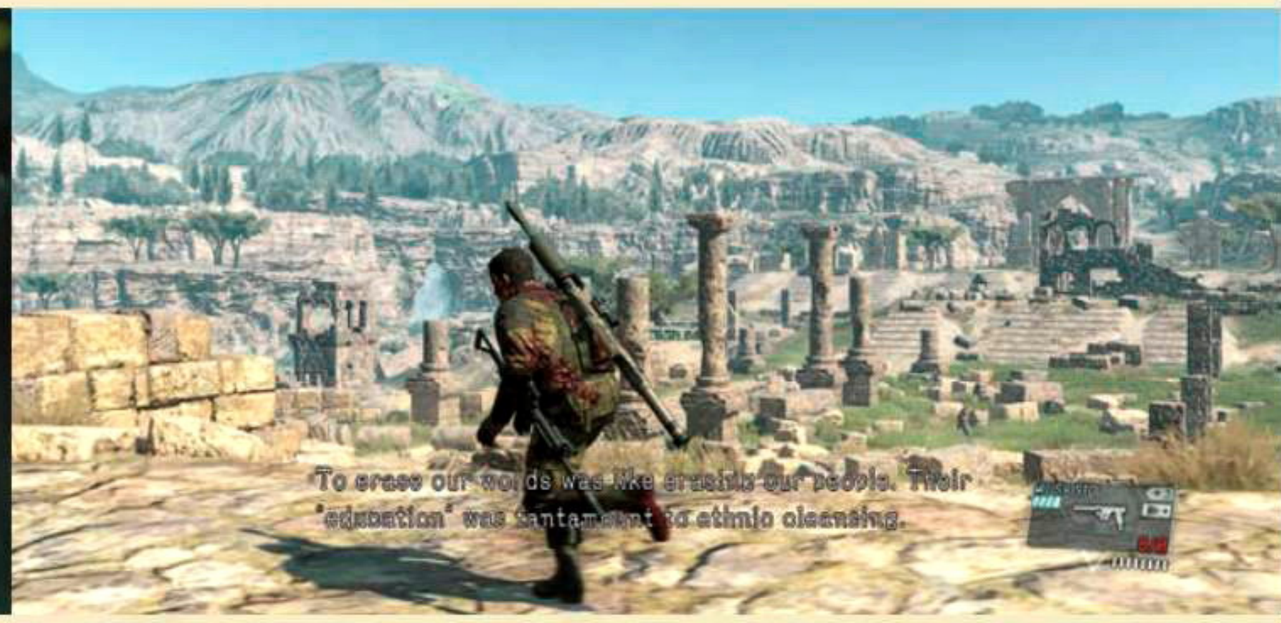
Кодзима прямо говорил, что для него важнее написать интересный сюжет, нежели целостный (что уже само по себе должно встать поперек горла тем фанатам, кто до сих пор убежден, что у него тянется какая-то единая сюжетная линия все 28 лет существования сериала), однако в MGS V при невероятном количестве ретконов чего-то интересного так и не получилось.

IT'S JUST LIKE ONE OF MY JAPANESE ANIMES!

Давайте ответим на простой вопрос: о чем MGS V? О том, как злой-презлой человек без лица и имени злодейски творит злодейства, ставя опыты над людьми, и планирует заразить весь мир паразитами, чтобы искоренить английский язык. То есть, когда Кодзима говорил, что слова могут убивать, он имел в виду не какую-то хитрую метафору, а в прямом смысле паразитов, которые сидят у людей в горле и убивают их, как только они почуют речь, произнесенную на конкретном языке.

МИССИЯ, где нужно убивать превращающихся в зомби солдат, не трогает вообще: у них нет никакой индивидуальности, просто набор характеристик да список языков

НАПОМНЮ, это нам должно быть стыдно за кодзимовские ракурсы камеры



КОДЗИМА считает, что насильственное обучение граждан США государственному английскому языку равносильно этническим чисткам. Большего неуважения к миллионам жертв настоящих этнических чисток в видеоиграх днем с огнем не найдешь

Паразиты, о которых ни до, ни после этого никто и слыхом не слыхивал, оказываются новыми наномашинами (только вот наномашины, использовавшиеся во второй и четвертой MGS для объяснения всего на свете, фигурировали еще в первой части, а MGS 3 и вовсе прекрасно обходилась без лишних объяснений). Они умеют все: распознавать языки и отличать один диалект от другого, позволять человеку обходиться без еды и жить едва ли не вечно, давать ему сверхъестественные силы – невидимость, невосприимчивость к повреждениям и чуть ли не телепортацию.

А еще у злодея есть гигантский робот, который, однако, он не может пилотировать. Но не беда – в этом ему помогает мальчик, способности которого включают в себя воскрешение умершего двадцать лет назад человека и превращение его в неостановимую машину убийства, сотворение из ничего огненного кита, способного уничтожить вертолет, управление роботом, у которого отсутствует система управления, и совершенно непостижимое удаление вплетенных в голосовые связки паразитов. У Кодзимы в рукаве оказались целых два всесильных deus ex machina – не многовато ли?

Но с мальчиком еще не все. Он не говорит и вообще не проявляет никакого собственного характера, он полностью подчиняется тому, у кого в конкретный момент крепче злоба, ярче ярость, сильнее, как говорится в интернете, баттхерт. А мальчик настолько могуществен, что контролирует, можно сказать, все в мире, и в кульминации он бросает Черепа, ломая все его планы, и перебегает к Ликвиду. Из-за этого мальчика MGS V сводится к какому-то невероятно глупому чемпионату по ангсту, в котором, само собой, верх берет подросток. И это звучит как сюжет третьесортного аниме.

А знаете, что еще является абсолютно типичным для сёнэна сюжетным ходом? Создание копии себя. Не клонирование, а именно копирование в другого человека своей, так сказать, эссенции (с последующими шокирующими откровениями вида «я не я»), как в той же Final Fantasy VII. А еще, например, манипулирование воспоминаниями, которым бахвалится Оцелот, называя это «двоемыслием» (Оруэлл вертится в горбу, не иначе). «Сейчас я это все знаю, а потом забуду, чтобы через некоторое время вспомнить», – это вообще вся суть второй арки стремительно скатывающегося на дно Death Note.

Серия MGS всегда балансировала между серьезностью и достаточно легкомысленными моментами, но MGS V стала исключением из этого правила: надрывно-трагический тон игры практически ничем не разбавляется, тут почти нет юморных диалогов, забавных гэгов и заигрываний с четвертой стеной, к которым поклонники цикла успели привыкнуть. На фоне этой натужной серьезности исполь-

ПОЧЕМУ-ТО не верится, что США позволили бы всяким безродным наемникам строить полную вооружения военную базу в сотне километров от Нью-Йорка

ВЕСЬ ПРОЛОГ СОСТОИТ ИЗ НАДРЫВНЫХ ПОПЫТОК показать серьезность и взрослость игры. Как Кодзима это делает? Больше крови! Больше страданий! Больше жестоких убийств!

ГЕРОЙ НЕ СТАНОВИТСЯ ДЕМОНОМ ИЗ-ЗА МЕСТИ, А, НАОБОРОТ, СПАСАЕТ МИР

зование идиотских анимешных сюжетных ходов выглядит настоящей дикостью.

ХОЛОДНОЕ БЛЮДО

Кодзима неоднократно говорил, что темы MGS V – «месть» и «раса». И вторая глава игры называется Race – однако в ней тема расы не затрагивается вообще, даже мимолетно (я уж было подумал, что неправильно трактую слово «race», однако никаких гонок в MGS V тоже обнаружено не было). Что оставляет нас с одним лейтмотивом.

«В мести нет ничего хорошего», – говорит игра. Эта философия примерно столь же глубокая, как «ребята, давайте жить дружно» кота Леопольда. Череп мстит английскому языку, герои мстят Черепу… Но не совсем. MGS V даже не пошла до конца в плане раскрытия темы мести: как выясняется, Череп планирует поломать весь мир, поэтому, расправляясь с ним, мы фактически этот самый мир спасаем.

ЛЖЕЦ, ЛЖЕЦ

Где обещанное «превращение героя в демона»? Снейк на протяжении всей игры только и делает, что выручает людей, Каза, кибернетика, Эммериха (тут с некоторыми оговорками, конечно), моджахеда, всевозможных лазутчиков, Ликвида, африканских детей, находящихся под угрозой животных, а в финале – весь мир. И затем, избавив неизлечимо больных солдат от мучений, он предотвращает распространение мутировавших паразитов и спасает мир повторно. В действиях нашего героя нет ничего предосудительного, даже все пытки устраивает в первую очередь Миллер, а Снейк проявляет недюжинную гуманность, даруя Хьюи жизнь. Да такому герою надо памятники ставить!

Где обещанные Кодзимой табу-темы, из-за которых он боялся, что ему придется покинуть индустрию? Да, окей, Миллер и Оцелот балуются пытками (которые, к слову, детский лепет по сравнению с тем, что надо было делать в GTA 5 самому игроку), бывшими ранее прерогативой злодеев. И это все? Потому что с детьми-солдатами игра обходится как с цветами жизни, заставляя героя их холить и лелеять.

Где это нечто, чего никто еще не делал в этой индустрии и что возможно только в видеоиграх? Почему у Кодзимы после всего этого вранья нос не пробил ткань реальности?

ИНОГДА ЛУЧШЕ ЖЕВАТЬ, ЧЕМ ГОВОРИТЬ

Отдельным пунктом в списке того, что Кодзима успел наговорить про MGS V, стоит вопрос Тихони. Когда дизайнер персонажей Ёдзи Синкава упомянул, что его попросили сделать ее «более сексуальной», поднялась шумиха, и Кодзима написал в «Твиттере» гневный ответ, мол, когда мы узнаем тайну, почему она так оголяется, «нам будет стыдно за свои слова и поступки».

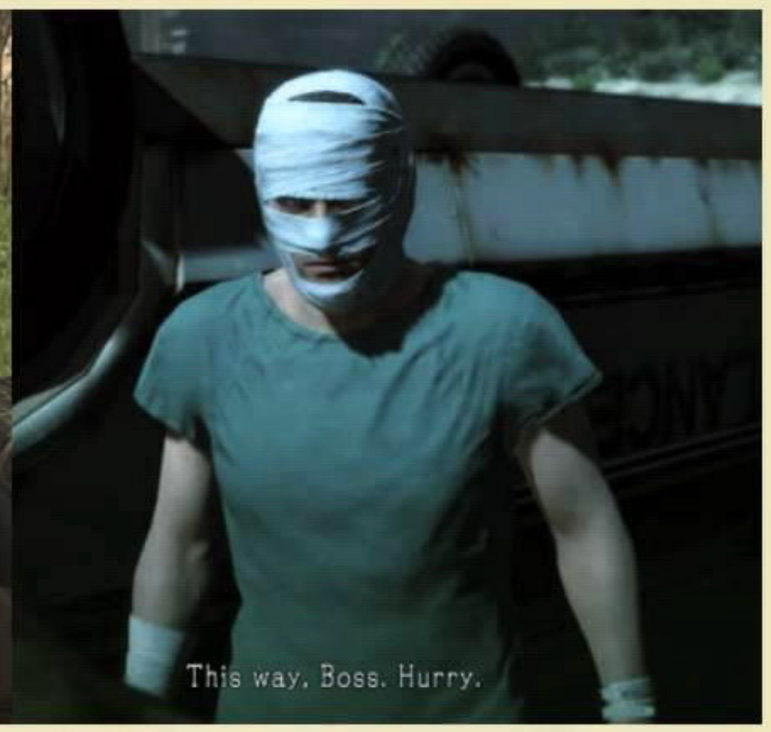
И что же это за тайна? Паразиты, сынок.

После того как Ишмаэль сжигает Тихоню в начале игры, ей приходится прибегнуть к волшебным паразитам, которые не просто возвращают ее к жизни, но и дают чудо-силы. Благодаря им она усваивает все нужное для жизни кожей, поэтому обнажается и радуется солнышку и дождику. Ну что, стыдно нам?

Мне вот очевидно, что Кодзима просто хотел видеть в игре полуголую деви-

БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО сценок посвящено созданию Battle Gear, опробовать который в бою игроку так и не дают

ОЦЕЛОТ выражает мнение тысяч поклонников MGS, поверивших Кодзиме и купивших пятую часть



У ИШМАЭЛЯ на месте правый глаз. Карточные домики Кодзимы рушатся сами по себе

цу, а затем притянул за уши на коленке слепленное оправдание тому, почему она такая, какая есть. И мне кажется, что стыдно должно быть ему. Особенно учитывая, чем обусловлена вторая характеристика героини – ее молчаливость.

В ней, видите ли, сидят злые паразиты, которые активизируются и всех перезаражают насмерть, если она заговорит по-английски. Все, это единственная причина. Ей ничего не мешает говорить на других языках (она это делает в игре), ей ничего не мешает писать, общаться жестами или хотя бы мычать кодом Морзе, но она этого не делает. Почему? Ради дешевой драматичности, разумеется, как и все в этой игре. Почему она ведет себя как ребенок под дождем, почему ее поведение в целом такое странное, когда она живет со своими паразитами от силы пару месяцев, а до этого всю жизнь была нормальным говорящим человеком (и вообще умелой убийцей)? Потому что directed by Hideo Kojima.

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА, ОДИНАКОВЫХ С ТОРЦА

Но самое худшее, что есть в игре, – это концовка. Ее Кодзима, по всей видимости, планировал с самого начала, ведь миссию с госпиталем нам показали, еще когда The Phantom Pain не называлась MGS V. С самого начала MGS V была одной большой обманкой, с самого начала нам врали, обещая связующее звено между Peace Walker и Metal Gear, – вся The Phantom Pain посвящена не Биг Боссу, а совершенно иному, безымянному персонажу, которого во время его комы гипнотически убедили, что он – Биг Босс.

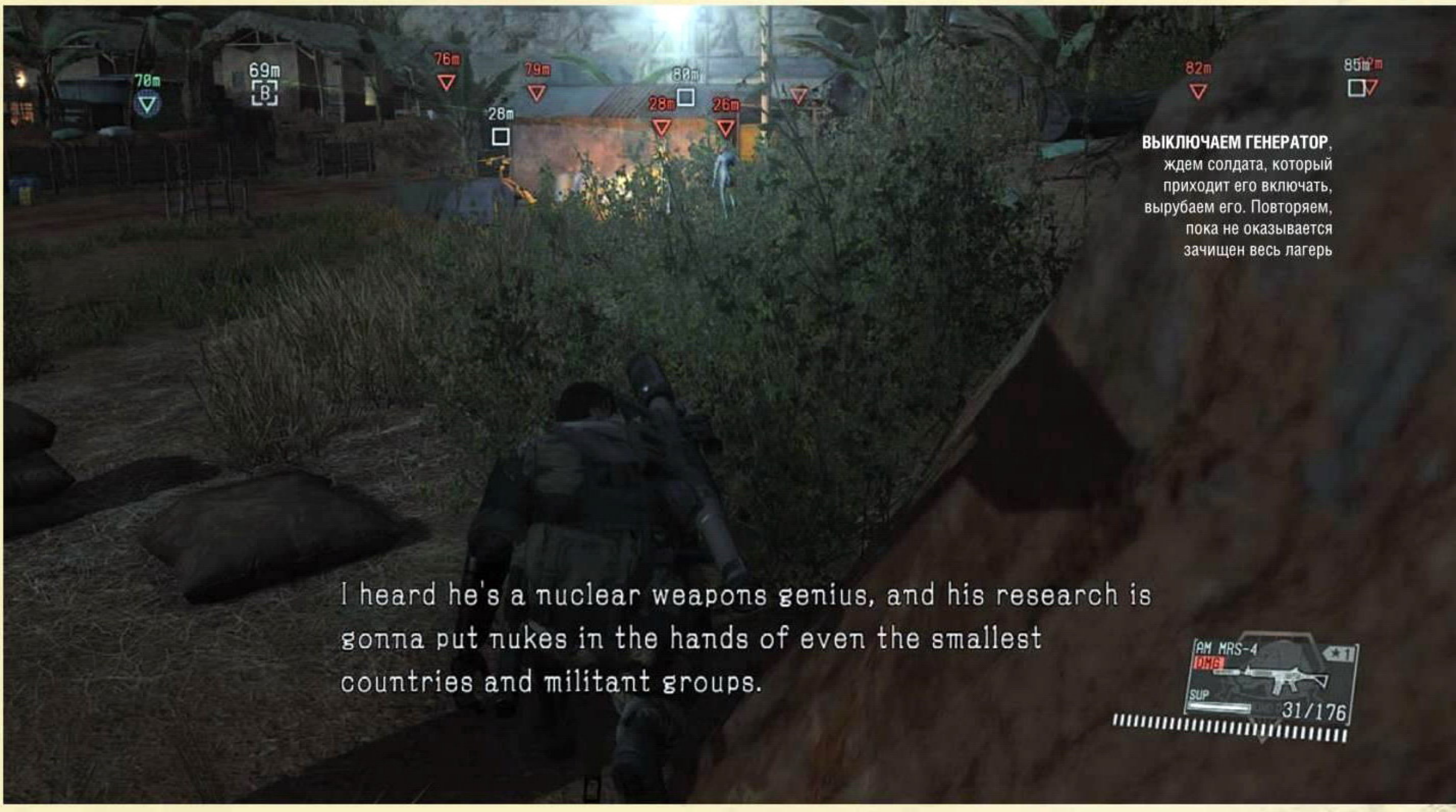
Уже один этот факт заставляет опустить руки. Гипноз? Кодзима серьезно пытается сказать, что не просто факты, а все воспоминания и весь жизненный опыт одного человека (который также лежит в коме) можно просто так, извините, втереть другому? И это после того, как MGS 4 прямо устами самого же Биг Босса заявила: «They've never managed to control people at will... Let alone turn one person totally into another».

И ведь зачем это все? Чтобы объяснить двойную смерть Биг Босса в MG 1 и MG 2? И все? Но это же не поможет сюжету первого Metal Gear – ему вообще ничего не способно помочь, он противоречит сам себе. Да даже с объяснением, что Босс-заказчик и Босс, которого Солид Снейк убивает в конце игры, – разные лица, сюжет не сходится. Во-первых, зачем Боссу заказывать своего двойника (дважды: до Снейка он послал своего лучшего агента Фокса), во-вторых, в то, что он будет настолько недооценивать своего собственного клона, вдобавок носящего то же самое кодовое имя, поверить просто невозможно. И MGS V это никак не объясняет; после того, как наш Веном узнает от Биг Босса правду, сцена тут же переносится на десяток лет вперед в Outer Heaven, и он, разбив стекло, молча отправляется умирать от рук Солида Снейка, не удостоив нас никаким объяснением, зачем все это было нужно.

MGS V должна была быть историей Биг Босса, легенды, человека-который-продал-мир, а в итоге он появился в кадре совершенно мимолетно и поспешно отправился куда-то подальше заниматься… чем? И зачем? И как? Мы не видим основания Outer Heaven, не узнаем, как Биг Босс возглавил «Фоксхаунд», как он тренировал Солида Снейка. Мы не видим превращения Биг Босса в того неприятного типа, которым он предстает перед нами в Metal Gear 2, где он сам развязывает войны с окружающими странами и растит осиротевших детей, чтобы использовать их в качестве пушечного мяса в следующей бойне. В MGS V Веном старается уберечь детишек от насилия, в то время как Биг Босс в MG 2, напротив, намеревается натренировать их и выпу-

В 51 ЭПИЗОДЕ Снейк внезапно теряет возможность различать цвета после взрыва гранаты. Ничего подобного ранее не случалось, и здесь это явно лишь для того, чтобы искусственно нагнать драматизма

В GROUND ZEROES медик был белым человеком с конкретным лицом. Возможность его переделать в The Phantom Pain – потрясающий прецедент: игра ретконит собственный же пролог



ВЫКЛЮЧАЕМ ГЕНЕРАТОР, ждем солдата, который приходит его включать, вырубаем его. Повторяем, пока не оказывается зачищен весь лагерь

стить на поле боя (и их, кстати, Солид Снейк может убить без мгновенного Game Over, – и кто тут теперь демон?).

КТО ВЫСТРЕЛИЛ ПЕРВЫМ?

ХИДЭО – НЕ МЕССИЯ ИГРОВОГО МИРА. ХИДЭО – ЭТО ПИТЕР МОЛИНЬЕ, ЭТО ДЖОРДЖ ЛУКАС

И ведь, что самое смешное, все эти сюжетные ходы и темы уже были использованы ранее! В MGS 4 герои гонялись за телом Биг Босса, лишь чтобы в конце узнать, что сам он был живехонек, а труп принадлежал его двойнику. В MGS 2 идея, что кто угодно может стать Снейком и повторить его поступки, лежала вообще в основе всей миссии Райдена – там эта тема и раскрывалась куда полнее, и была на самом деле уместна в рамках того, чему игра была посвящена. Потеря голоса – та же MGS 2, в которой Патриоты посредством наномашин устраивали выборочную цензуру. Пытки были показаны в MGS 3 очень правдоподобно и брутально, не то что тут. Слезливая история тяжелого детства Черепа – то же самое, что мы уже слышали о членах Beauty and the Beast в MGS 4. Детьми-солдатами вообще вся серия усеяна, словно грибами после дождя, – от все тех же Beauty and the Beast до Фокса и Райдена. MGS V демонстрирует полнейшую творческую импотенцию Кодзимы как сценариста – он погряз в самоповторах, он не в силах сказать что-то вменяемое на темы, которые он самым поверхностным образом затрагивает в своих новейших играх, он разбрасывается громкими обещаниями, которые не сдерживает, он городит реткон за ретконом в погоне за драматичностью, уродуя то хорошее, что он делал ранее. Кодзима – не мессия игрового мира. Кодзима – это Питер Молиньё, это Джордж Лукас.

Мне хотелось бы закончить этот текст пожеланием Кодзиме уйти на пенсию (он же собирался покинуть индустрию в случае провала его табу-проекта – самое время!) и уступить режиссерское кресло своим протеже, но, как показала ситуация с Metal Gear Solid: Rising, выпестованные им разработчики ничего сами толком не могут. Лучший Metal Gear последних десяти лет, Revengeance, создавался практически без участия Кодзимы. Пожалуй, это знак. ■

ТАКОЕ КИНО

СУТЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДРАМ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН

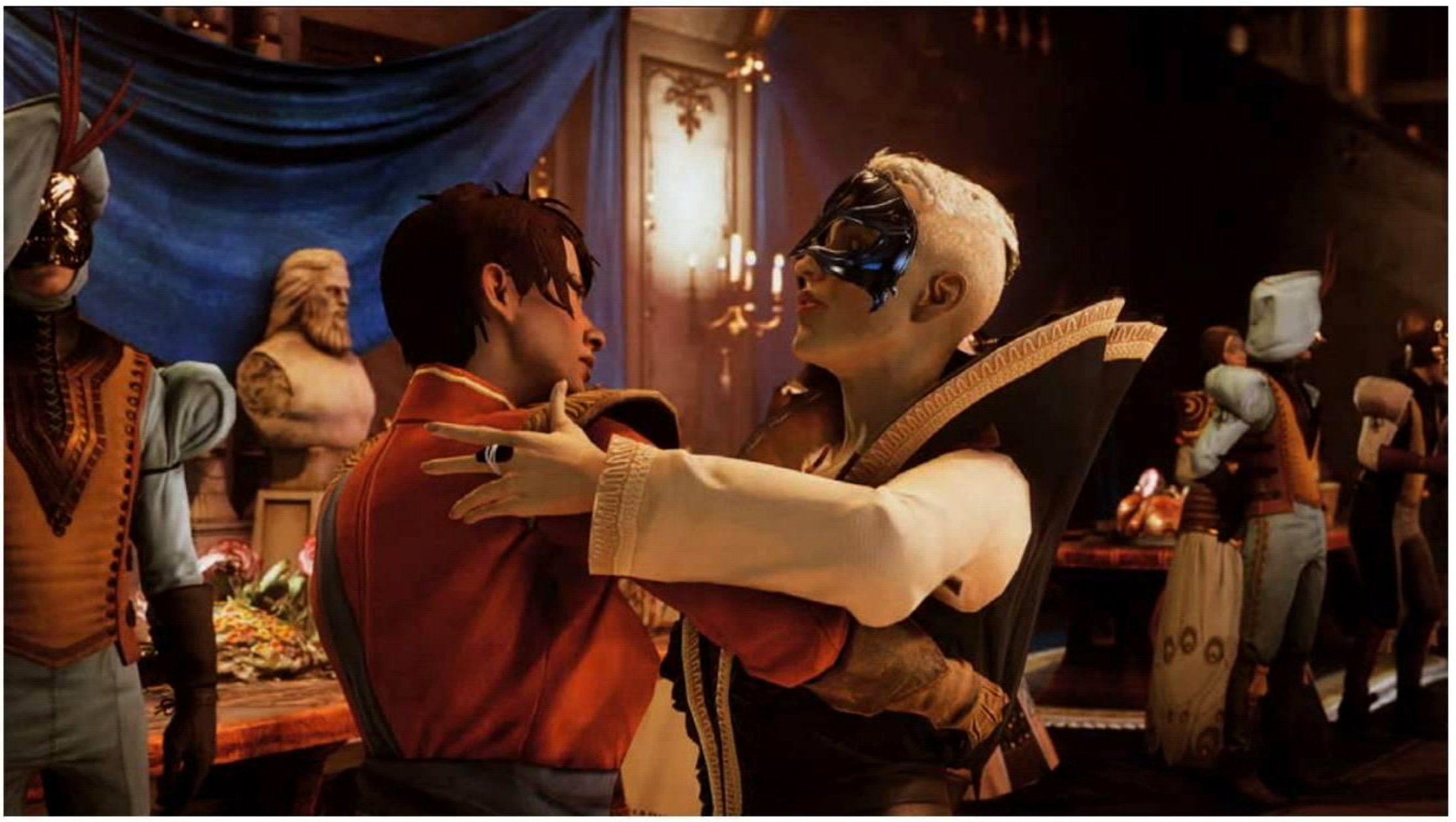
В НАЧАЛЕ ДЕВЯНОСТЫХ в России вышло множество книг-игр, часть из которых переиздается и допечатывается до сих пор

Зачем вообще играм геймплей? Вот эти все сотни кликов в минуту в стратегиях, мгновенное выцеливание головы врага в шутерах, заученные наизусть комбинации кнопок суперприемов и комб в файтингах? Многие геймеры не любят мультиплеер, проходят игры ради сюжета и иногда только его, сюжет, и хотят получить. В конце концов, кому нужна книга, в которой можно не пройти дальше десятой страницы? Раз есть спрос, то и предложение не заставило себя долго ждать.

Термин «интерактивные драмы» вошел в обиход благодаря Дэвиду Кейджу (**Fahrenheit**, **Heavy Rain**, **Beyond: Two Souls**), хотя и не закрепился как формальное название жанра (и даже отсутствует в «Википедии»). Тем не менее **The Walking Dead** и другие проекты **Telltale**, **Life is Strange** и недавняя **Until Dawn** построены по тем же принципам, а их авторы охотно ссылаются друг на друга и прежде всего друг на друга как на источники вдохновения. Поэтому «интерактивные драмы» стали эдаким элитным кружком по интересам, члены которого обласканы наградами прессы и охотно финансируются, к примеру, Sony. Почему? Дэвид Кейдж не раз говорил, что хочет доказать творчеством вот что: аудитории могут быть интересны не только зрелищные прямолинейные шутеры вроде **Call of Duty**, но и высокоинтеллектуальные игры про сюжет, персонажей и выбор, эдакое интерактивное кино, где геймер определяет, как будет развиваться история. Высокие продажи, например, Heavy Rain (особенно в России, где игра разошлась непропорционально большим тиражом в более чем 50 тыс. копий) доказывают слова автора. Покупают интерактивные драмы зачастую те люди, которые на дух не переносят традиционные жанры, а это расширение аудитории, выгодное платформодержателям и понятное непрофильной прессе. Юмор, однако, в том, что игры про сюжет и выбор, но без геймплея, существовали задолго до Кейджа – тысячи их. И не только компьютерные.

БУМАГА И КУБИКИ

Самый простой пример интерактивных приключений – книги-игры, издававшиеся



на бумаге (часть позже вышла и в цифре), причем солидными тиражами в сотни тысяч, миллионы копий. Работают они так – в ключевых моментах читателю предлагается выбор: если герои отправились исследовать пещеру, то иди на страницу 76, а если пошли пить в таверну, то на 87. В России не только выходили локализации книг-игр серии Choose Your Own Adventure, но и издавалось творчество местных авторов. Наибольшую известность получила работа «Подземелья Черного замка» Дмитрия Браславского, переизданная в прошлом году со значительными авторскими исправлениями. От интерактивных драм книги-игры отличаются прежде всего тем, что в них сложно организовать эффект бабочки и учитывать последствия сразу нескольких выборов. В большинстве, как ни странно, есть рудиментарный геймплей: читатель бросает кубики, решает головоломки, а иногда даже ведет подсчет характеристик персонажа. Хотя есть и чистые интерактивные истории только про выбор – допустим, «Стань Стальной Крысой» Гарри Гаррисона.

ФОРМАЛЬНО это кадр из геймплея Dragon's Lair – для своего времени такая технология казалась аудитории чудом

ЛАЗЕРНЫЙ ДИСК И ВИДЕО

Следующим шагом стало производство самых настоящих интерактивных фильмов. Конечно, в начале восьмидесятых и девяностых годов прошлого века графика уровня Heavy Rain в реальном времени была недостижима, и даже заранее отрендерить крутые CG-ролики было до определенного момента нельзя или слишком дорого. Однако можно было заранее подготовить много зрелищных видео, используя либо традиционную съемочную площадку с живыми актерами, либо студию производства анимационного кино (а то и вовсе надергав кадры из готовых аниме). Собственно прохождение интерактивных фильмов работало так: по экранной подсказке геймер должен был нажимать кнопки (в наше время это бы назвали QTE), чтобы инициировать запуск клипа «герой бьет монстра мечом», а в случае провала он видел ролик «монстр убивает героя» и экран Game Over. В играх студии **American Laser Games** в качестве устройства ввода использовался световой пистолет, но принцип оставался тем же: следуй командам или умри.

Наиболее известный интерактивный фильм такого формата – **Dragon's Lair**, вышедший в 1983 году на аркадных автоматах, неоднократно переиздававшийся и получивший кучу сиквелов. Я впервые посмотрел его в версии для Panasonic 3DO, на демонстрационном стенде в магазине, и тогда еще подумал, что в будущем игры должны выглядеть именно так, как кино, и много лет спустя в Heavy Rain увидел реализацию этой детской мечты. Хотя, конечно, Dragon's Lair была совсем не про историю, а про перелистывание зрелищных видеоклипов. Однако в те годы выходили и игры-фильмы, делавшие ставку на разветвленный сюжет и предлагавшие геймеру делать сложный выбор, а не просто четко реагировать на подсказки и попадать в мишень из светового пистолета. В **Time Gal**, к примеру, в определенные моменты можно было останавливать время и решать, как дальше поступит персонаж.

Игры-фильмы, или, как их еще называют, FMV-игры, значительно повлияли на всю индустрию: благодаря их успеху в симуляторах **Wing Commander**, стратегиях **Command & Conquer** и квестах **Phantasmagoria** поя-

У TOKIMEKI MEMORIAL есть и ответвление для девочек. Найдите отличия от мужской версии

ИГРЫ ЦИКЛА MAD DOG от American Laser Games были типичным примером интерактивного кино, совмещенного с шутером для светового пистолета. Переиздаются до сих пор

ИГРА TIME GAL была культовой в начале девяностых, в особенности среди владельцев Sega CD. Настоящее интерактивное аниме, причем с довольно осмысленным геймплеем

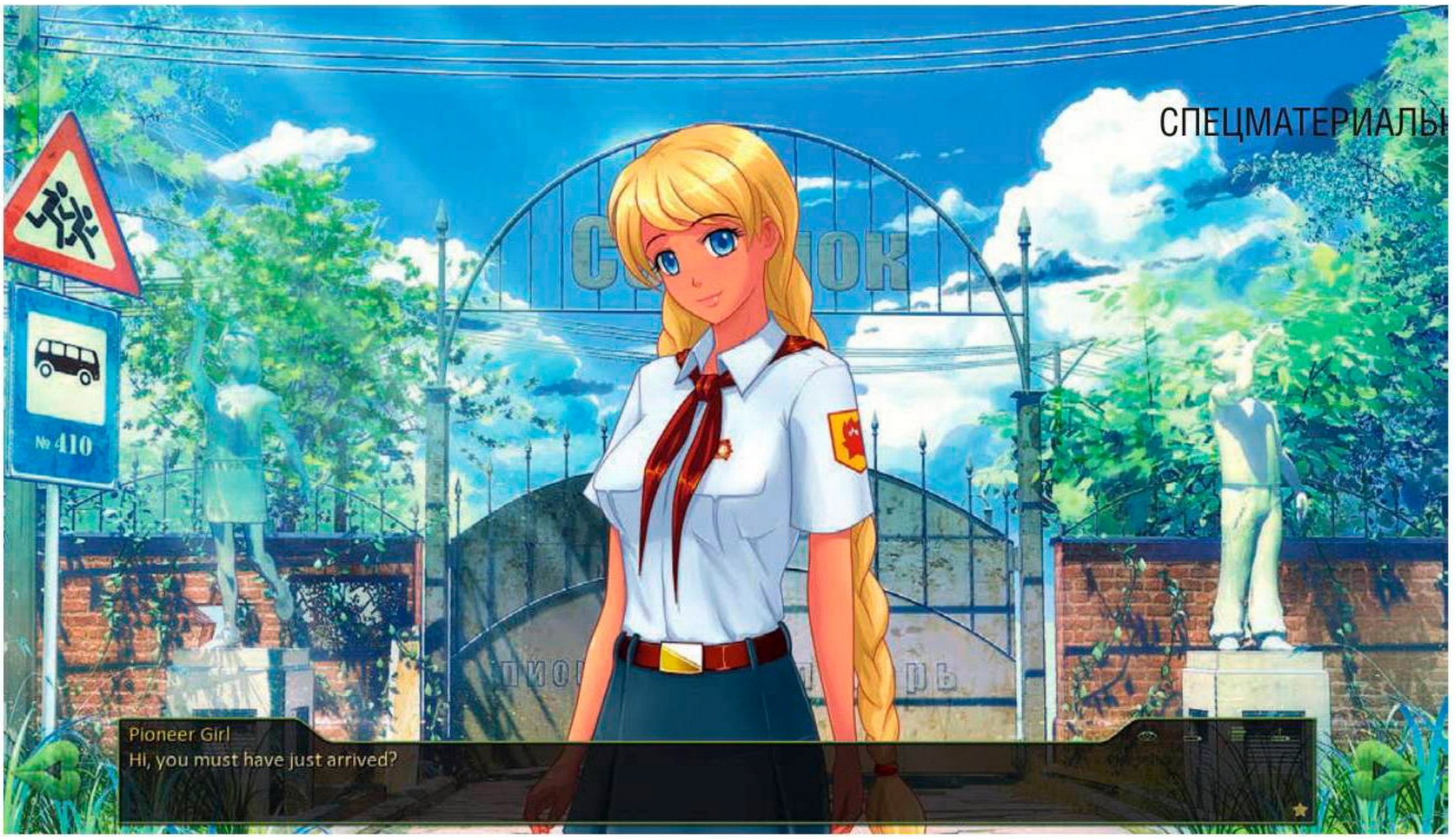
вилось так много видео, что геймеры были готовы проходить их исключительно ради сюжета, а некоторые актеры, такие как Джо Кукан, стали культовыми среди гиков. Кат-сцены между уровнями вскоре стали стандартом для большинства блокбастеров. И как только технологии позволили создавать картинку уровня CG-роликов непосредственно на движке игры, появились предтечи интерактивных драм, **Shenmue** и **Shadow of Memories**, с максимальным взаимодействием между геймером и видеорядом. В настоящее время почти все разработчики отказались не только от вставок с живыми актерами, но и от аниме-роликов или заранее отрендеренного CG, предпочитая все отображать в реальном времени. Кино, впрочем, в играх от этого стало не меньше, а даже больше, если вспомнить, как в народе принято обидно обзывать блокбастеры наподобие **Uncharted** и **The Order: 1886**.

ТЕКСТ И КАРТИНКИ

Если время интерактивных книг и интерактивного аниме давно прошло, то интерактивные комиксы (вернее, визуальные новеллы) до сих пор массово производятся. Прежде всего на ПК, но есть и кое-что на консолях. В Японии счет идет на сотни в год, на Западе – на десятки. Российские игроки лучше всего знакомы с ними по локализациям эротических симуляторов свиданий, которые в больших количествах издавала «Акелла» в нулевые. «Соседка по комнате», сериал X-Change и другие игры были неплохо переведены и озвучены, можно вот прямо с них и начинать знакомство с жанром. Есть у нас и собственное производство игр жанра – от классических «Красного космоса» и «Евгения Онегина» Александра Щербакова до свежего «Бесконечного лета» от энтузиастов с анонимных картиночных форумов.

Типичная визуальная новелла работает так: вы читаете текст (речь рассказчика, диалоги), проиллюстрированный картинками, и кликаете «дальше» для перехода к следующему кадру. Для каждого персонажа есть пара десятков вариантов портретов с разными эмоциями, плюс отдельно подготовлен набор бэкграундов, поэтому изображения часто повторяются. Но история обычно действительно длинная, на каждую реплику уникальные картинки не нарисуешь. Время от времени игра предлагает выбрать один из нескольких вариантов ответа, и к этому решению следует отнестись предельно серьезно. Срабатывает эффект бабочки – ровно такой же, как в Until Dawn. Представьте себе, что вы не услышали звонок будильника, поэтому подруга-соседка внезапно врывается к вам в комнату и орет, что школьный автобус отходит через пять минут. Можно попробовать склонить ее к сексу (это не нарушает даже российские законы, а в Японии возраст согласия – пятнадцать лет, при этом в школе учатся до восемнадцати), но тогда вы опоздаете на занятия и не познакомитесь с новенькой девочкой, у которой грудь больше вашей головы. Ох уж эти муки выбора, совсем как у Дэвида Кейджа! В приличной визуальной новелле – десять-двадцать принципиально разных концовок, а чтобы увидеть весь контент, нужно пройти игру под сорок раз (хотя, конечно, лучше сохраняться в моменты ключевых решений, чтобы не начинать совсем заново).

Может сложиться ощущение, что в визуальные новеллы играют исключительно ради эротических сцен. Однако все прекрасно понимают, что ради нескольких десятков статичных (иногда анимированных гифок, как в **Virgin Roster**) картинок (если не повезет, то и с отцензуренными половыми органами – таково требование японских законов) никто не будет игру даже скачивать с торрентов, не говоря уже о том, чтобы покупать ее. Весь смысл именно в живом, эмоциональном тексте, в убедительных интонациях хорошо оплачиваемых актрис и актеров озвучки, во всей длинной, сложной, полной твистов истории, которая подводит к заслуженному катарсису из пары картинок и тридцати секунд вздохов. Ровно тот же прием, к слову, в каждой



ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА «Бесконечное лето» раскрывала тему советской школьной романтики, но не без эротических сцен

TELLTALE стараются как могут, но иллюзию выбора поддерживают не всегда

интерактивной драме использует Дэвид Кейдж. Например, сцена, когда героиня Beyond: Two Souls приглашает к себе домой парня, готовит ему еду, создает романтическую атмосферу, ведет себя робко, но в то же время решительно, – отличный оммаж девочковым симуляторам свиданий (которые тоже существуют и неплохо продаются). В интерактивных драмах путь к сексу тоже интереснее, чем короткая, неловкая эротическая зарисовка.

Лучшие представители жанра – **Tokimeki Memorial** или **Sakura Taisen** – и вовсе обходятся без откровенных сцен, а одна из самых сильных визуальных новелл **Saya no Uta**, хоть и предлагает пару картинок про секс, на самом деле является мощнейшим лавкрафтовским хоррором пострашнее **The Evil Within**. Главный герой после автомобильной аварии понимает, что у него очень необычно поврежден мозг: весь нормальный мир он видит как отвратительную клоаку прямиком из ада, друзья ему кажутся склизкими тушами с руками-щупальцами и демоническими голосами. Наоборот, настоящие чудовища, дрянь, мразь и слизь выглядят как красивые девушки на цветущем лугу. Авторы мастерски визуализируют борьбу героя с собственным безумием, и двухмерные иллюстрации, возможно, подходят для этого куда лучше, чем любые объемные модели.

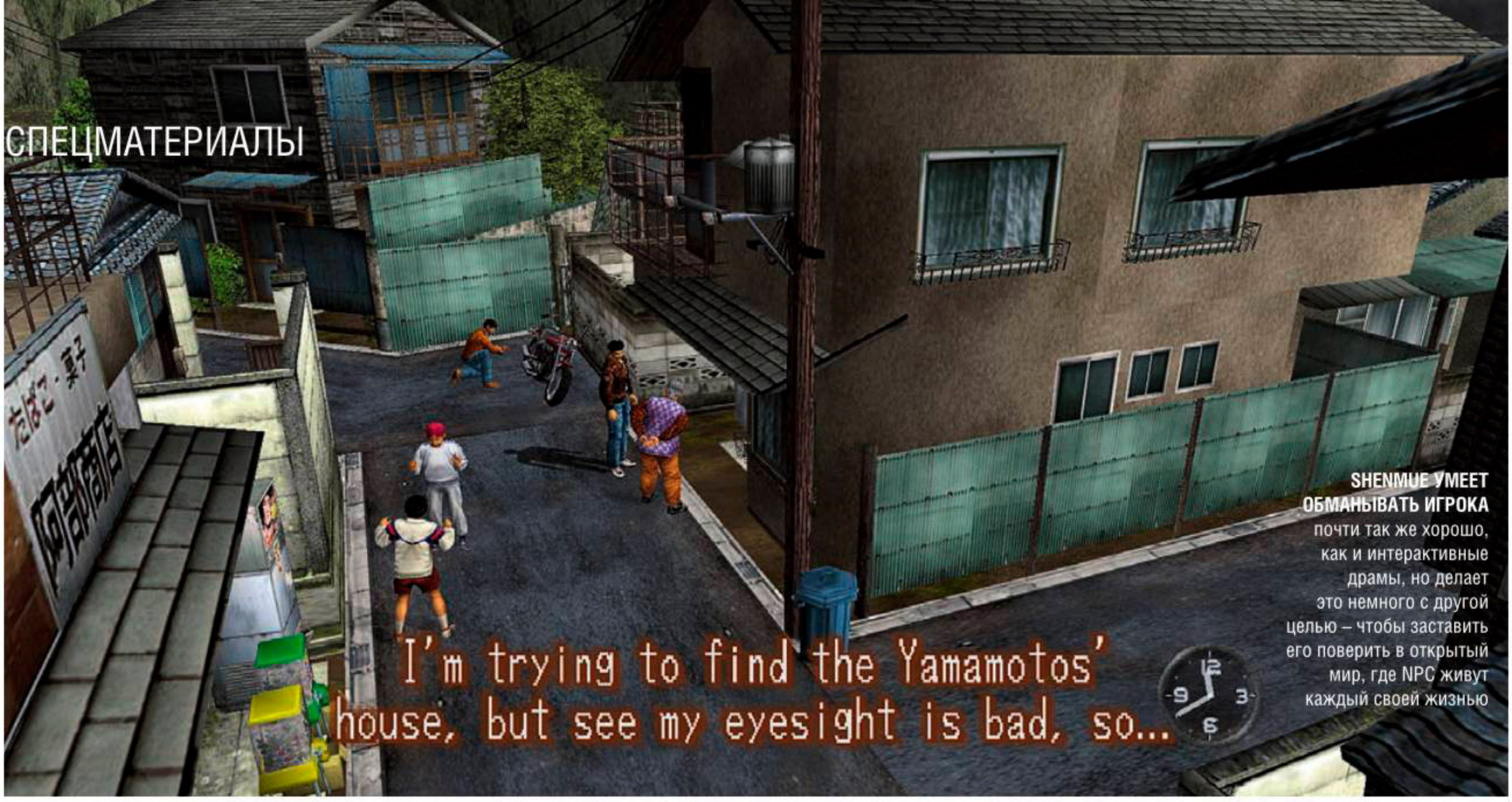
В ИГРАХ цикла Sakura Taisen можно было принимать сюжетные решения, влияющие на отношения с персонажами

ОДНАКО в Sakura Taisen были и пошаговые драки на гигантских паровых роботах в духе Front Mission

Некоторые визуальные новеллы, ту же Saya no Uta, хочется посмотреть в другом формате, с бюджетом как у Heavy Rain, но на самом-то деле они и производятся в таком количестве, потому что недороги и не скованы лишними ограничениями. Как не каждую книгу можно экранизировать (вспомните, сколько лет понадобилось, чтобы кинематограф осилил «Властелина колец»), так и не каждую историю визуальной новеллы можно воспроизвести в 3D с разумным бюджетом. Эротические 3D-новеллы, к слову, существуют, но все сплошь примитивны и не стоят вашего внимания.

ВРЕМЯ ПОГОВОРИТЬ

Полезно вспомнить, что многие игры классических жанров – RPG или шутеры – эпизодически используют приемы интерактивных драм. Даже в линейных до пошлости Call of Duty был такой момент: в **Black Ops 2** время от времени игроку предлагают выбрать один из двух вариантов действий – убить врага или только ранить, остаться прикрывать отряд или прорываться вместе с ним, и это влияет на дальнейшее развитие истории. Текстовые переговоры с демонами в **Shin Megami Tensei** (сериал японских RPG), по итогам которого противник может вступить в ваш отряд либо развести на деньги и кинуть, или romance-квесты из десятков RPG – тоже микродрама. Есть и крупные эпизоды, взять хотя бы историю про орлейский бал в **Dragon**



SHENMUE УМЕЕТ ОБМАНЫВАТЬ ИГРОКА почти так же хорошо, как и интерактивные драмы, но делает это немного с другой целью – чтобы заставить его поверить в открытый мир, где NPC живут каждый своей жизнью

FAHRENHEIT заставлял игрока терять голову с первых же сцен, но ощущение свободы по ходу сценария постепенно пропадало

Age: Inquisition, почти целиком состоящий из болтовни с другими персонажами и принятия решений с не слишком очевидными поначалу последствиями. Хотя, конечно, не стоит путать обычные разговоры и выборы в RPG с разговорами и выборами в интерактивных драмах. Их сходство обманчиво.

ИГРАЙ СЕРДЦЕМ

Что определяет жанровую принадлежность интерактивных драм? Отсутствие геймплея – это не признак хотя бы потому, что на самом деле он есть. Другое дело, что в драмах он выполняет иную роль. Он не растягивает хронометраж, не бросает вызов игроку, а усиливает погружение в историю, раскрывает характеры персонажей и накручивает накал страстей. Зубодробительные пазл-уровни в **Catherine**, скажем, служат метафорой ночных кошмаров главного героя – как визуально, со всеми этими монстрами-младенцами, так и через уровень сложности. Несложные загадки Life is Strange ловко убеждают геймера

ИСТОРИЯ В SAYA NO UTA настолько страшна, что после плотного ужина за нее лучше не садиться

в том, что любую проблему можно решить, просто перемотав все назад, после чего на него, уверенного в собственном всемогуществе, вываливают сцену с Кейт Марш на крыше. Даже QTE в Heavy Rain построены так, чтобы через неудобные комбинации кнопок передать геймеру то же ощущение дискомфорта, которое испытывает персонаж, выбирающийся из затопленного автомобиля (напротив, просто и бессмысленно крикнуть «Джейсон» можно легким нажатием кнопки «X» – гениальное решение). Until Dawn в этом смысле слабее, но даже в ней нашлись отличные геймплейные находки, стирающие грань между игрой и реальностью, – к примеру, необходимость держать контроллер ровно, не дергаясь, когда рядом спрятавшегося персонажа ищет злобный монстр.

Все это, понятно, плохо работает, если геймер потребляет игру через логику, а не через эмоции. Именно поэтому слово «драма» – ключевое. Игрок должен постоянно нервничать, быть на взводе, переживать. И не по поводу того, что его убьют (этот метод оставлен шутерам) или грязно съедят (тема для survival horror). Главный источник страха здесь – боязнь принять неверное решение, которое приведет к нежеланной концовке. В этом смысле гениальная находка Кейджа (вернее, то, что он реализовал на высшем уровне) и его коллег по драм-кружку – избыточная интерактивность игр (отсюда, кстати, слово «интерактивная»). Когда в визуальной новелле на игрока вываливается меню выбора действий или ответов, он понимает, как все это работает (иногда игра не дает время на долгие размышления, но почти всегда есть возможность сохраниться и вновь вернуться к тому же месту) и в конечном итоге может прийти к нужному решению перебором вариантов. В современных дорогих интерактивных драмах настоящие решения замаскированы толстым слоем решений помельче, а то и вовсе решений-пустышек. Настоящая магия Fahrenheit началась именно с комнаты главного героя, в которой можно все потрогать и все использовать с неочевидными последствиями. И даже в Life is Strange или Until Dawn, где игра четко выделяет ключевые решения, на самом-то деле учитываются и другие действия, а какие именно – заранее не известно.

Если взять для сравнения выборы в RPG, то мы увидим, что они целиком подчиняются логике, а не эмоциям, легко оцифровываются. Просто вспомните, как все работает в жанре. Для этой опции в диалоге нужны 6 очков харизмы, вот эта опция ведет

ЛЮБОЕ РЕШЕНИЕ делает из Бигби еще большего негодяя

КЛЮЧЕВЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ВЫБОРЫ в Catherine нужно делать опосредованно, через ответы на вопросы в исповедальне. По ним игра определяет, что вы за человек и какая вам на самом деле нужна концовка

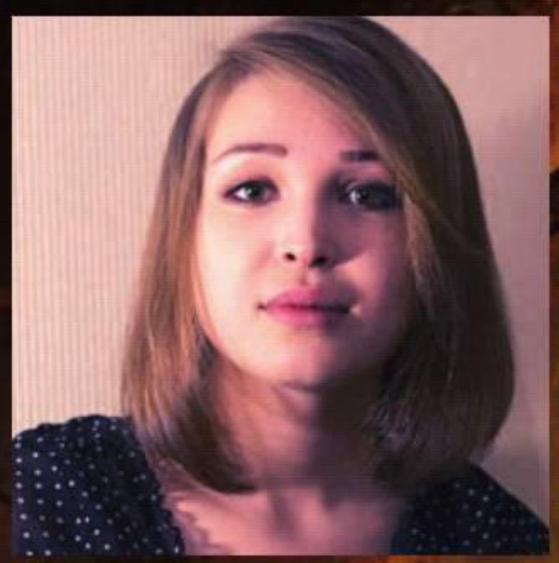
к драке с собеседником (что прямо указано игрой!), эта опция подсвечена сердечком, а эта открылась, потому что мой персонаж – эльф. Действия геймера строго утилитарны – ему нужно пройти квест, получить лут и экспу, а выбор – это просто выбор плана действий. Даже если человек хочет всерьез отыгрывать роль, его следование роли механистично: хочу проходить Fallout, занимаясь промискуитетом, – сплю со всеми подряд. В его действиях нет драмы, нет страха, и его совсем не беспокоит, что NPC на улицах вдруг начали перемывать косточки его персонажу. И главное, в RPG геймер знает – из любой ситуации есть выход, при котором его партия героев останется в живых (такие исключения, как смерть Айрис, и шок от них только подчеркивают правило). В интерактивных драмах это никогда не так.

В итоге главным компонентом интерактивных драм и единственным, который по-настоящему стоит оценивать, становится умение скрыть от геймера игровую механику, погрузить человека в мир с неочевидными правилами и границами, заставить поверить в то, что с персонажами может случиться что угодно. Подобное состояние иногда называют «приостановкой неверия» (suspension of disbelief), а в интерактивных драмах верить нужно прежде всего в бесконечное количество вариантов истории. Так, проходя Heavy Rain в первый раз, я в какой-то момент решил, что убийцей может оказаться любой из персонажей, и под каждый вариант развития событий в игре заготовлена полноценная сюжетная линия. Тогда я чувствовал себя как не умеющий плавать человек, которого бросили в воду и предложили выбираться. Все мои знания об электронных развлечениях на эти восемь-девять часов оказались бесполезными. С другой стороны, в The Walking Dead я быстро раскусил принцип «если игра предлагает спасти одного из двух персонажей, то довольно быстро она убьет и второго тоже, чтобы не рисовать из-за него дополнительную сюжетную ветку». Это резко снизило градус драмы в решениях и испортило впечатление от прохождения. Until Dawn разрушала неверие геймеров прямо в рекламной кампании про тысячи концовок – прямолинейно, но тоже неплохо. В Catherine до определенного момента было неясно, влияют ли вообще ответы на отвлеченные, хитро сформулированные вопросы на историю, а если да, то как. Наконец, по-настоящему хорошо дурит голову Life is Strange, где последствия выбора в первом эпизоде могут всплыть хоть в третьем, а хоть и в пятом, и совершенно естественно, логично. При этом suspension of disbelief работает настолько мощно, что только я, кажется, догадался поговорить с авторами о том, что путешествия во времени в их игре работают не просто антинаучно, а антинаучно в квадрате. «Так лучше для геймплея», – просто объяснил мне креативный директор игры Жан-Максим Мори, переведя проблему в тот же статус, что и у звуков в космосе из «Звездных войн».

Любопытно, что именно Life is Strange прямо через историю игры объясняет, чем интерактивные драмы принципиально отличаются от визуальных новелл. «Мы показываем, что путешествие во времени – это плохо, потому что незачем сожалеть о проступках прошлого и терзать себя мыслями о том, что могло бы быть, если б вы поступили иначе», – рассказывает Жан-Максим Мори. С ним согласен и Дэвид Кейдж, призывавший проходить Heavy Rain один и только один раз. Это, в общем, радикально противоречит типичному методу прохождения визуальных новелл, в которых интересно посмотреть все концовки, просто перебирая варианты решений. Иначе были устроены и FMV-игры с их Game Over за проваленные QTE. В интерактивных драмах, по сути, нет хороших и плохих финалов, плохих и хороших поступков, хотя, разумеется, многие их последствия могут геймеру и не понравиться. Это эмоциональные американские горки, которые заставляют кричать то от радости, то от страха, но рано или поздно просто заканчиваются – как жизнь. И, как жизнь, их незачем перематывать назад. ■

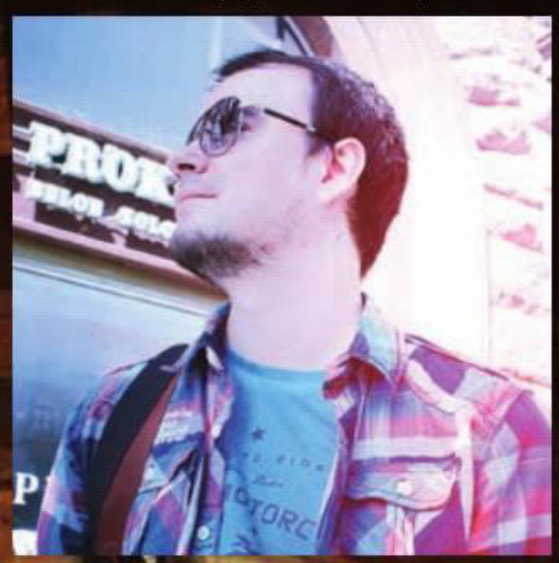
JACKSHEPARD – Григорий Jackshepard

KSENIA – Ксения Яхно



KUPLINOV – Дмитрий Куплинов

BLACKSILVER – Артур Блэксильвер



ИГРА НА ПУБЛИКУ

ЧЕТЫРЕ ЛЕТСПЛЕЕРА О СВОЕЙ РАБОТЕ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЕВ

Около года назад в сети получила огласку забавная история об амбициозной, но провалившейся кампании на Kickstarter. Американец по имени Джон Буш (не родственник бывшего президента, насколько известно) попросил пять тысяч долларов на создание собственного канала летсплеев на YouTube.

Не на развитие, заметьте, а на создание. То есть он собирался на чужие деньги закупиться камерой, микрофоном и прочим оборудованием и только после этого стать летсплеером и отбивать пожертвования своим, видимо, невероятным, по его мнению, талантом.

Посмеяться и забыть, конечно, но история-то между тем показательная.

Когда-то бывшие объектами насмешек для уже позабытых видеоблогеров, а также презрительных комментариев со стороны высоколобых рецензентов, сегодня ребята, записывающие свои прохождения, образовали влиятельную касту в игровой индустрии.

Они собирают миллионы просмотров и сотни тысяч подписчиков, с ними советуются разработчики и выходят на контакт компании масштаба Ubisoft и NVIDIA. Вполне закономерно, что сегодня подростки, и не они одни, хотят стать летсплеерами едва ли не больше, чем рок-звездами. Тем более что это, кажется, легче. Мы поговорили с четырьмя российскими представителями этой профессии и узнали, как они начинали свою карьеру.

КАК НАЧАТЬ

Артур Блэксильвер (канал BlackSilverUfa): В определенный момент у меня появилось достаточно много свободного времени, и так сложилось, что тогда я увлекся просмотром видео на YouTube. В то время RU-сектор был не особо густо заселен, однако несколько интересных авторов я приметил.

Спустя некоторое время я решил попробовать себя в этом деле. Видео я делал по большей части для общения с людьми в комментариях, потому как под прохождением собирались заинтересованные конкретной игрой люди. Коммерческих планов не было, воспринималось все это исключительно как хобби. Постепенно людей становилось все больше – 1000, 10 000, 100 000 и далее. И вот мы здесь (на данный момент у канала 892 297 подписчиков. – *Прим. ред.*).

Шел 2011 год, ниша не была перенасыщена, людей, начинающих этим заниматься с твердым намерением получать со своих видео деньги, тоже не было, потому как не было собственно возможности монетизации. Игровой раздел YouTube тех лет – фанатики, готовые заниматься этим бесплатно. Потому и запоминались людям.

Сейчас каждый день пишут люди с вопросами типа «Сколько получаешь?», «Что нужно сделать, чтобы поднимать на этом хорошие деньги?» и подобными. Это, как мне кажется, характеризует тех, кто сегодня хочет этим заниматься, определенным образом.

Григорий Jackshepard (канал «Джек Шепард»): Даже сейчас не до конца понимаю, как люди вообще слушают меня и смотрят на протяжении четырех лет. Желание возникло спонтанно, ведь всегда, когда играл, было что сказать во время прохождения. Брат частенько говорил, что я могу интересно рассказать об игре и описать, во что играю, иногда с юмором. А в 2011 году я наткнулся на канал Артура и мне понравилось наблюдать за его реакцией, понравились его замечания по ходу прохождения. Потом я создал свой канал, с Артуром мы по стечению обстоятельств и благодаря общим интересам стали хорошими друзьями и до сих пор делаем то, что нравится. Для меня канал на протяжении всех этих лет был и остается одним из хобби.

ВО ЧТО ИГРАТЬ

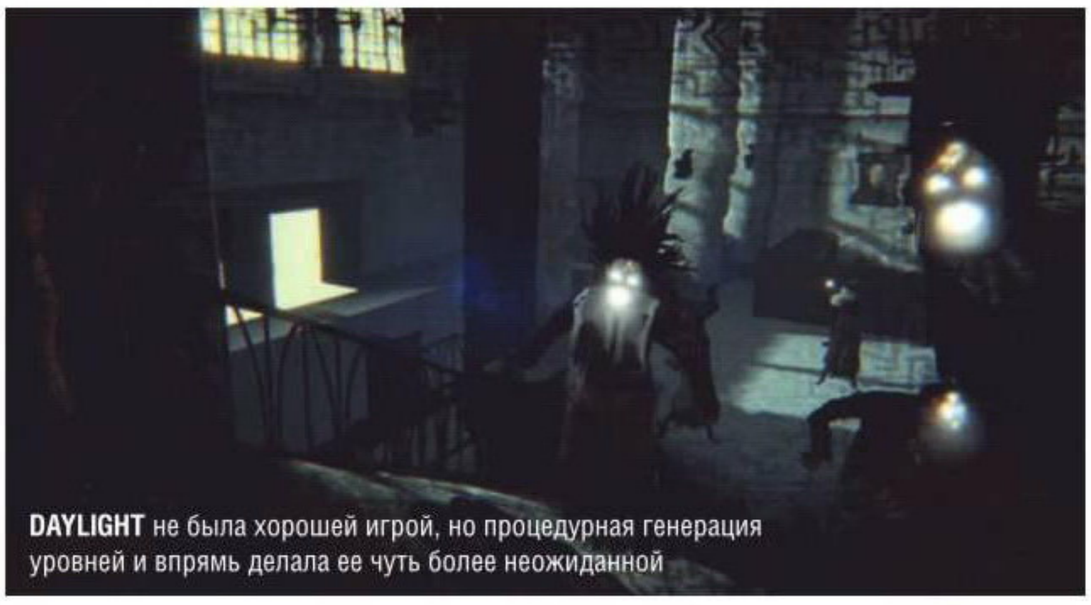
Артур: Я поклонник небольших, но хорошо сделанных инди-игрушек. Среди обилия

GOTHIC 2
у нас была особенно популярна, так что и теплых воспоминаний и историй, связанных с ней, у Джека и его зрителей накопилось немало

ИЗ СРАВНИТЕЛЬНО НЕБОЛЬШОЙ | The Binding of Isaac некоторые летсплееры делают успешные серии из сотен эпизодов – в этом очень помогает непредсказуемая натура игры

ХОРОШО ПОДВЕШЕННЫЙ ЯЗЫК
и эрудиция – полезное для летсплеера качество. Некоторые умудряются захватывающе играть даже стратегии от Paradox

УСПЕХ ЛЕТСПЛЕЕВ ПО MINECRAFT подтверждает старую присказку о том, что можно бесконечно смотреть на то, как другой человек работает…



DAYLIGHT не была хорошей игрой, но процедурная генерация уровней и впрямь делала ее чуть более неожиданной

…и как он чего-то пугается

инди вычленить нечто интересное довольно сложно, но временами попадаются настоящие жемчужины. Очень нравятся игры с процедурно-генерируемыми событиями: каждый сеанс получается уникальным, и в итоге не надоедает играть для себя и интересно смотреть на YouTube.

Ксения Яхно (канал AlisonRose): Я получала массу удовольствия от прохождения, например, «Как достать соседа» или The Witch's House. В первом случае я испытывала чувство ностальгии, поэтому и ролики, на мой взгляд, были довольно смешные. А небольшая пиксельная The Witch's House была очень интересной и даже местами страшной. Сюжет нереально захватывающий, пусть игра далеко не Far Cry. Вот такие игры я готова хоть каждый день проходить. Они не давят на психику и дают простор для веселья или интересных размышлений и общения с подписчиками.

Дмитрий Куплинов (канал Kuplinov Play): Самыми удобными играми лично для меня были, например, «Шорох» и Darkness Within. В таких неспешных играх можно полностью погрузиться в атмосферу, никуда не торопиться, рассуждать и говорить столько, сколько необходимо. Интересность игры для себя и для зрителя может очень различаться. Если называть игры, в которых два этих интереса пересекались сильнее всего, то это будут Heavy Rain, The Last of Us, серия Five Nights at Freddy's, Alien: Isolation, The Evil Within и еще с десяток других. Тут каждый, включая меня, может продолжать этот список своими вариантами.

ЧТО НЕ ТРОГАТЬ

Артур: Держу за правило – если что-то оказывается, что называется, «против шерсти», то я лучше перестану этим заниматься, чем буду выдавливать из себя эмоции. Хороших, но малопригодных для летсплеев игр полно. Есть, к примеру, игры наподобие Serious Sam – минимум сюжета, максимум геймплея. То есть игрок-то получает удовольствие, а вот зритель зевает. Если только комментатор сам не будет развлекать его при этом какими-либо историями или, скажем, анекдотами.

Ксения: Продолжительные прохождения меня лично здорово выматывают. Поэтому я никогда не взялась бы за проекты вроде «Ведьмака». В момент записи отключается игрок и просыпается оратор, поэтому внимание рассеивается и погружения в атмосферу почти никакого нет. Кроме того, играть не на запись я могу несколько часов непрерывно, а вот сделать четыре серии подряд для канала очень трудно. Попросту устаешь разговаривать.

Бывает, что проект безумно популярен – как GTA 5. Просмотров от него много, да и подписчиков тоже, но это не по мне. Я никогда не стану проходить что-либо исключительно выгоды ради. Многие игры обхожу стороной не потому, что они слишком длинные, а просто потому, что не хочу и они мне не нравятся. Искренне завидую летсплеерам, которые умеют бодро и весело записывать даже то, что им не по душе.

■■■

Записать пару летсплеев для себя и друзей может каждый, но, чтобы заниматься этим серьезно, нужно иметь серьезнейшие намерения. То, что выглядит как работа мечты, подразумевает приятный, но все-таки труд. YouTube уже ломится от обилия летсплееров, и для привлечения внимания зрителей надо ловко извернуться – либо иметь совершенно нечеловеческое везение.

А уж если привлекли к себе внимание, извольте выкладывать видео регулярно, вне зависимости от того, болеете вы, влюбились или у вас трубу в квартире прорвало. Подписчики разбираться не будут.

Мораль простая: ввязались – так играйте. Иначе и начинать нечего. ■

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Ушедший месяц нам запомнился полномасштабной конференцией Apple, где были представлены как новые iPhone, так и подросшие iPad. Второй мощной темой стал «Игромир», удививший огромным количеством чисто железных стендов, на которых показывали многие анонсированные на IFA 2015 новинки.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ APPLE

В начале осени Apple провела традиционную презентацию, на которой показала все свои основные продукты на ближайший год. Большая их часть в скором времени появится и в России, ну а пока мы расскажем, что продемонстрировала Apple, и чуть позже вместе подумаем над тем, насколько удачным вышло само мероприятие.

iPhone и iPhone

Apple iPhone 6s

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 9
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (750x1334), IPS
- **Процессор:** Apple A9
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Карты памяти:** не поддерживаются
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 12 Мп (основная, автофокус, вспышка, HDR), 5 Мп (фронтальная, вспышка, HDR)
- **Связь:** GSM/EDGE, CDMA, UMTS/HSPA+/DC-HSDPA, TD-SCDMA, TD-LTE, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac MIMO, Bluetooth 4.2, NFC, LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный
- **Размеры:** 13,8x6,7x0,71 см
- **Вес:** 143 г
- **Цена:** от 56 990 рублей

Apple iPhone 6s Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 9
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Apple A9
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Карты памяти:** не поддерживаются
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 12 Мп (основная, автофокус, вспышка, HDR), 5 Мп (фронтальная, вспышка, HDR)
- **Связь:** GSM/EDGE, CDMA, UMTS/HSPA+/DC-HSDPA, TD-SCDMA, TD-LTE, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac MIMO, Bluetooth 4.2, NFC, LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный
- **Размеры:** 15,8x7,8x0,73 см
- **Вес:** 192 г
- **Цена:** от 65 990 рублей

Никто не надеялся, что новые **iPhone** внешне будут отличаться от предшественников. Так оно и случилось, корпус тот же, только список расцветок пополнила розово-золотая. **Apple** удивила другим – массой новых функций.

Начнем с мелких изменений. **iPhone 6s** и **6s Plus** чуть раздобрели: толщина подросла до 0,71 и 0,73 см, масса – до 143 и 192 г соответственно. Виной всему невероятно стойкий сплав алюминия, послуживший основой для корпуса.

Смартфоны построены на однокристальной платформе **A9** с чипом-помощником **M9**. Точные параметры не сообщаются, только занятная статистика: CPU производительнее на семьдесят процентов, а GPU – на все двести. Количество оперативной памяти выросло до 2 ГБ, встроенной по старинке предлагается 16, 64 и 128 ГБ. За общение с окружающим миром отвечают Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.2, за резвый мобильный интернет – сети 4G LTE Cat. 6.

Старые фотомодули выбросили на помойку, а их место заняли солидные камеры на 5 и 12 Мп. Возможна съемка видео в разрешении 3840x2160 на скорости 30 кадров в секунду. А главное – появилась занятная функция Live Photos: записывается не только основной кадр, но и несколько секунд видео до и после него. В итоге получается коротенький видеофрагмент, активируемый усиленным нажатием. Постойте, что за усиленное нажатие?

Готовьтесь управлять iPhone по-новому: революция называется 3D Touch! В **Apple Watch** используется похожая технология – Force Touch. Смысл в том, что экран распознает силу нажатия. Если в «умных» часиках таким образом вызывается контекстное меню, то возможности 3D Touch пошире. Разрешено, например, перетаскивать курсор при наборе текста, переключаться между окнами и просматривать превью ссылок. Пока, по правде говоря, шагом в будущее это не кажется, но подождем реакции сторонних разработчиков.

Еще пара приятных мелочей связана с кнопкой **Home**. Во-первых, авторизация при нажатии на нее происходит почти мгновенно (благодаря усовершенствованному датчику Touch ID). Во-вторых, давить на **Home**, чтобы вызвать персонального помощника Siri, больше не нужно.

Различия между 6s и 6s Plus крошечные. В глаза бросается разница в размерах – 4,7-дюймовый экран (750x1334) против 5,5-дюймового (1080x1920). Далеко не так очевидно, к примеру, то, что контрастность дисплея 6s составляет 1400:1, а 6s Plus – 1300:1, и еще у старшего брата основная камера снабжена оптической стабилизацией, а у младшего – нет. Разница в цене между моделями составляет 9000 рублей; видимо, во столько Apple оценивает Full HD-экран.

Знакомство с новыми iPhone наводит на два вывода: производитель, к счастью, не ограничился прибавкой к характеристикам, а новые функции, какими бы сырыми они ни казались, пришлись ко двору. Недаром за первые выходные разошлось 13 миллионов копий – очередной рекорд.

iPad Pro и перо

Apple iPad Pro

На первый взгляд, **iPad Pro** – увеличенная версия **iPad Air 2**. Однако, по словам Apple, перед нами совершенно новое устройство.

С ним компания решила переключиться с потребителей на специалистов, то есть тех, кто производит контент. Отсюда мощный **A9X** с CPU и GPU, вдвое шустрее A8X, и 12,9-дюймовый дисплей с разрешением 2732x2048. Литиевая батарея емкостью 38,5 Вт/ч готова обеспечить девять-десять часов работы. Добиться такого показателя удалось благодаря тому, что статические изображения обновляются вдвое реже динамических файлов.

Писать, рисовать и чертить на iPad Pro предлагают при помощи стилуса **Pencil** (жаль, про отсек для него забыли). Как в графических планшетах, учитывается наклон и приложенное усилие, а место касания iPad определяет с точностью до пикселя. Стилуса хватает на двенадцать часов, при необходимости его можно подзарядить прямо от планшета через разъем Lightning.

Еще один платный аксессуар к iPad Pro называется **Smart Keyboard**. Это чехол-клавиатура, превращающая устройство в лэптоп. Очевидный аналог – Microsoft Surface. В iOS 9 теперь есть Excel и Word, за удобную работу с которыми отвечает режим Split View. Для переключения между программами больше не нужно жать на **Home**, отныне они делят экран поровну.

iPad Pro отлично подойдет и для развлечений, неспроста его оснастили системой из четырех динамиков, камерами на 1,2 и 8 Мп и LTE-модулем (опция). Ну а кому не нужны профессиональные функции, адресуется **iPad mini 4** – копия Air 2, но поменьше. Pro-версия начнет продаваться в ноябре по цене от 52 500 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 12,9 дюйма (2732x2048), IPS
- **Процессор:** Apple A9X
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Встроенная память:** 32/128 ГБ
- **Карты памяти:** не поддерживаются
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц) MIMO, Bluetooth 4.2, 4G LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС (версия с LTE)
- **Камеры:** 8 Мп (основная, автофокус), 1,2 Мп (фронтальная)
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиевый, 38,5 Вт*ч
- **Дополнительно:** четыре встроенных стереодинамика, стилус (опция), чехол-клавиатура (опция)
- **Операционная система:** iOS 9
- **Размеры:** 30,6x22,1x0,69 см
- **Вес:** 713 г (версия с Wi-Fi)/723 г (Wi-Fi + LTE)
- **Цена:** от 52 500 рублей

Ящик, полный сюрпризов

Apple TV

Microsoft научила **Xbox** показывать фильмы. **Apple** пошла обратным путем: ее телеприставка крепко подружилась с играми. Новая **Apple TV** – настоящий развлекательный центр, несмотря на смешные габариты 9,8x9,8x3,5 см, емкость встроенного накопителя в 32 или 64 ГБ, процессор A8 от iPhone 6 и вывод картинки только по HDMI 1.4. Зато приставка имеет свою ОС, поддерживает **App Store** и готова сотрудничать со сторонними разработчиками. Apple явно сделала ставку на ПО, но и про оборудование не забыла.

В комплекте с приставкой идет пульт ДУ с сенсорной поверхностью, облегчающей взаимодействие с новым интерфейсом. Данными с приставкой он обменивается по Bluetooth 4.0, заряда хватает на три месяца. В наличии кнопка вызова Siri и встроенный микрофон для общения с виртуальным ассистентом. А гироскоп и акселерометр делают пульт настоящим геймпадом. Мало одиночных режимов? Зовите в мультиплеер друзей – вместо контроллеров они могут использовать свои iPhone. Кстати, в проекты, поддерживающие iOS и tvOS, разрешено играть на смартфоне и приставке – с сохранением прогресса.

Инициатива Apple вызвала интерес не только у инди-команд, но и у титанов рынка. К примеру, **Activision** выпустит на приставке **Guitar Hero Live** и **Skylanders: SuperChargers**. У проекта большой потенциал, другое дело, что, как и в случае с **iPad Pro**, все местные новшества мы уже где-то видели. Неспроста после презентации акции компании упали на 1,9%. Впереди у Apple TV нешуточная борьба за нишу рынка, занятую «умными» ТВ и похожими продуктами. Продажи начнутся в октябре. За версию с 32 ГБ памяти просят 10 000 рублей. ● *Ярослав Гафнер*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Apple A8
- **Встроенная память:** 32/64 ГБ
- **Операционная система:** tvOS
- **Разъемы:** HDMI 1.4, Gigabit Ethernet, micro-USB Type-C, ИК-приемник
- **Сеть:** Wi-Fi 802.11ac с технологией MIMO, Bluetooth 4.0
- **Дополнительно:** поддержка Siri и App Store
- **Размеры:** 9,8x9,8x3,5 см
- **Вес:** 425 г
- **Цена:** от 10 000 рублей

ДВА МНЕНИЯ

Изучаем конференцию Apple с разных точек зрения

APPLE WATCH HERMES – «всего» 89 775 рублей со всеми налогами на территории США

Очередная презентация Apple стала одной из самых бодрых за последние годы. До России, правда, ни один новый продукт на момент сдачи номера не добрался, но проанализировать конференцию нам это не помешает. И сделаем мы это в необычном формате. Сначала дадим слово большому любителю Apple Максиму Самойленко, а затем – ведущему «Железного цеха» Дмитрию Колганову.

Максим Самойленко

Apple Watch

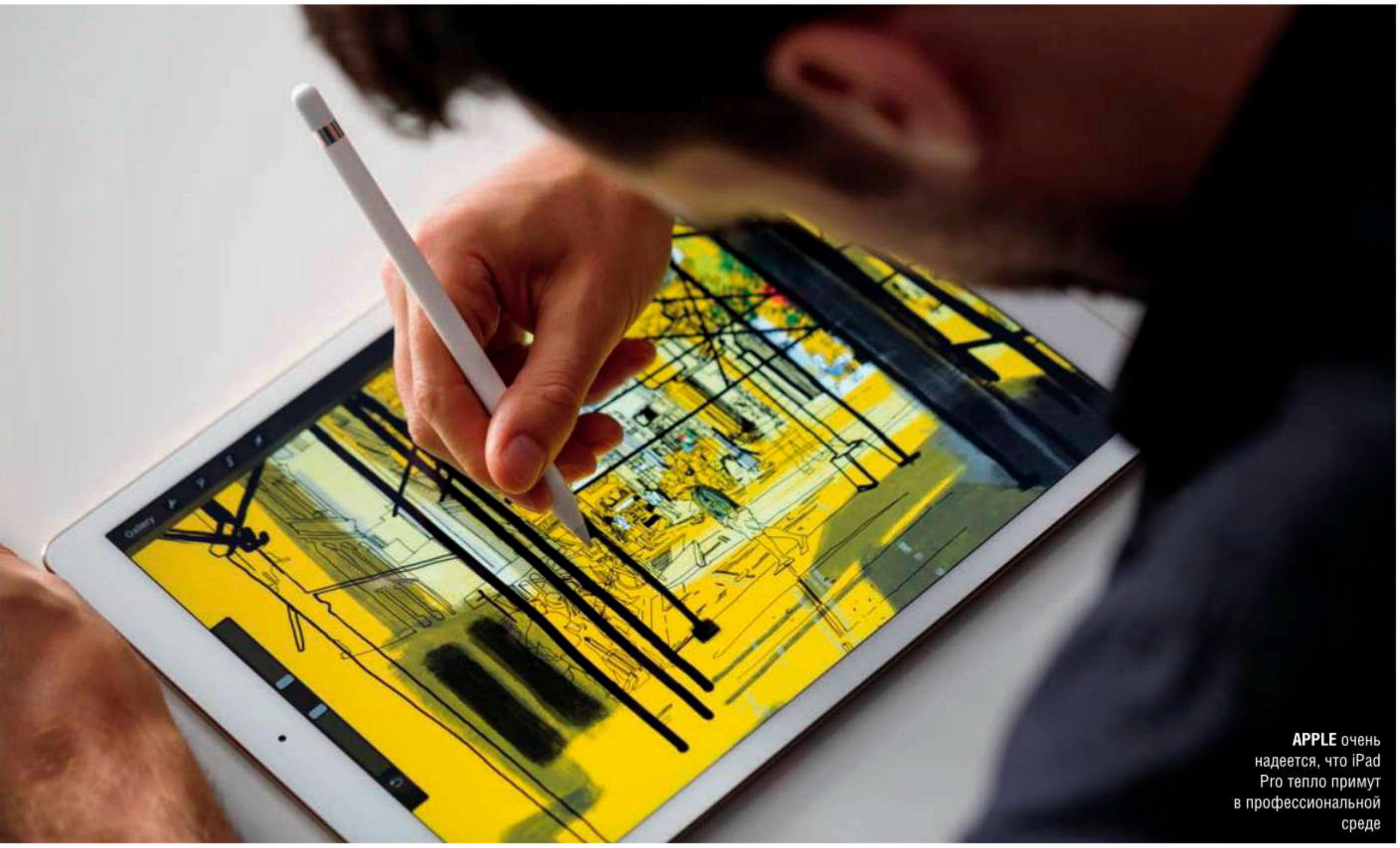
Удивительно, но меньше всего времени Apple посвятила своей главной на ближайшие годы теме. Часам уделили всего несколько минут, после чего со значительно большим вниманием и энергией переключились на другие устройства. Тем не менее даже эта краткая секция была интересной.

Для начала Apple озвучила впечатляющую цифру в 10 000 приложений, поддерживающих watchOS (речь пока об iPhone-компаньонах). Затем весьма убедительно продемонстрировала возможности приложений, особый упор сделав на популярное нынче «здоровье». А потом окончательно утвердилась в правильности подачи часов как аксессуара, связанного в первую очередь со стилем и персонализацией. Поэтому компания вступила в партнерство с модным бутиком Hermes. На него возложили как дизайн новых ремешков, так и оформление интерфейса (Watch face). И это именно отдельная полноценная коллекция, где ремешки дополняют дизайн софта и наоборот, – поэтому ремни не предлагаются к продаже отдельно.

Apple Watch ждет очень интересный год (особенно в период рождественских праздников), и фокус компании на них будет необычайно четким. Но на презентации, где нам, по сути, показали еще две новые продуктовые категории, времени не нашлось даже для часов.

iPad Pro

На мой взгляд, самый интересный продукт из представленных на презентации. И не потому, что он станет суперхитом, отнюдь нет, а потому, что то, как Apple выведет его на рынок и как он будет развиваться, пока-



APPLE очень надеется, что iPad Pro тепло примут в профессиональной среде

жет долгосрочную стратегию компании по поддержке всей продуктовой линейки.

Про iPad и, в частности, перспективы большого профессионального iPad я писал уже неоднократно. Анонсировав iPad Pro и ни много ни мало представив этот продукт как свое «видение будущего персональных компьютеров», Apple совершенно четко дала понять, что видит большой потенциал именно в сегменте профессионалов и творческих людей. И при этом считает, что iPad занимает ту самую уникальную нишу, которую не занять ни смартфонам, ни ноутбукам.

Презентация была убедительной в смысле показа этой ниши: использование большого сенсорного экрана вместе с Apple Pencil для чертежей, рисунков, маркировки документов, верстки и работы с офисными приложениями действительно обеспечивает опыт и возможности, недоступные больше ни на одном формфакторе.

Да, таких примеров использования мало, и это одна из причин, по которым к перспективам iPad Pro следует относиться сдержанно. Apple назвала много других причин для существования большого iPad, связанных не только с производством контента, но и с его потреблением, – просмотр видео, игры, чтение.

Но я остаюсь убежденным в том, что для всех этих вещей большой iPad даже хуже, чем стандартный: он более тяжелый и громоздкий, его не подержишь долго на животе или в руках, не поносишь с собой весь день под мышкой. Управлять играми будет сложнее, чем на Air (для меня iPad mini остается идеальным вариантом для игр), а чтобы смотреть видео на таком огромном экране, придется держать его на приличном расстоянии от глаз.

Интересно iPad Pro смотрится и в сравнении с Microsoft Surface. Последний представляют как бескомпромиссное решение – одновременно и планшет, и ноутбук (во многом благодаря использованию Windows). iPad

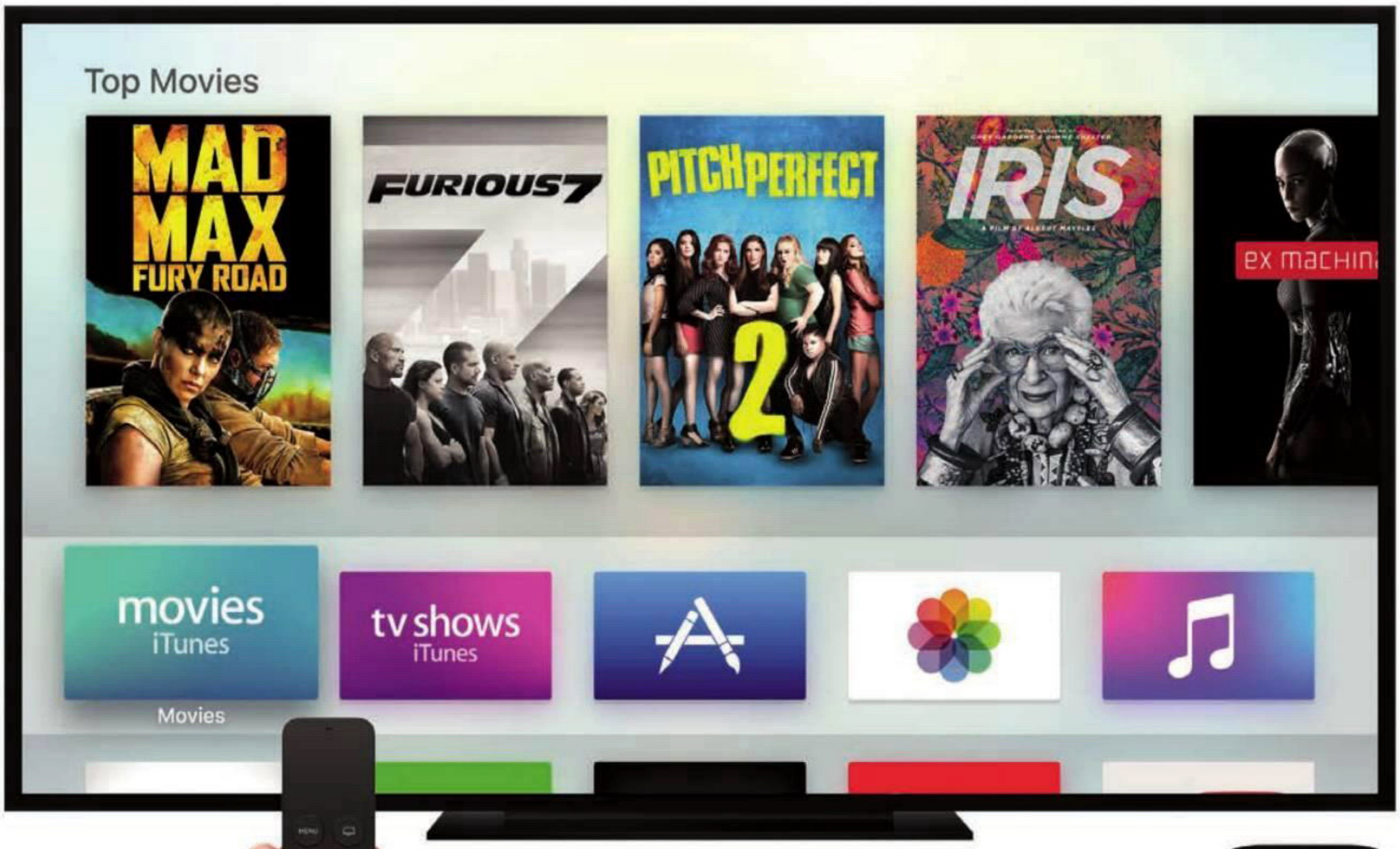
УДИВИТЕЛЬНО, но полноценный MacBook весит только на 173 грамма больше iPad Pro

Pro же по-прежнему на сто процентов планшет, заточенный исключительно под сенсорное управление и работающий на предназначенной для этого iOS.

В том числе поэтому шутки насчет Стива Джобса и его нелюбви к стилусам несостоятельны – совершенно очевидно, что Джобс критиковал стилусы как инструмент, необходимый для взаимодействия с интерфейсом ОС (например, нажатия на крестик для закрытия окна). Apple Pencil используется для специфических операций типа рисования, черчения и письма, и никто не заставляет вас нажимать «карандашом» на иконки или передвигать им рамки окон.

В любом случае ключевым фактором для iPad Pro будет поддержка разработчиков. Это особенно важно в случае с узкоспециализированным продуктом для профессионалов – не зря Apple позвала на презентацию Microsoft и Adobe. Здесь у Apple намечаются некоторые сложности, лучше всего описанные Беном Томпсоном в его свежей статье From Products to Platforms: в нынешнем виде App Store дает разработчикам слишком мало возможностей для заработка на продаже приложений, особенно профессиональных.

И хотя многие жалобы явно преувеличены, неприятная динамика все же прослеживается. Например, авторы популярного среди дизайнеров приложения Sketch уже заявили, что не видят смысла в поддержке iPad Pro.



НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
Apple TV вполне могут привлечь новую аудиторию

Дескать, они не верят в возможность возврата инвестиций, поскольку App Store в текущем виде не позволяет предлагать бесплатные пробные версии приложений, не обеспечивает гибкости в распространении пакетов приложений и не дает прямого канала взаимодействия с аудиторией. И в случае профессионального дорогого софта все это особенно критично.

Впрочем, в анонсе iPad Pro гораздо важнее то, что линейка разделилась на две части. Одна – представленная новинка – для создания контента. Другая – iPad Air и iPad mini – для его потребления. В такой новой реальности я вижу все меньше смысла в iPad mini, который явно теряется рядом с iPhone Plus. Легко представляю себе, как через год-другой Apple убивает и Air, и mini в их текущих размерах и предлагает единый «меньший» потребительский планшет с диагональю экрана в девять дюймов. Такой iPad станет и легким, и портативным и будет значительно отличаться размерами от iPhone Plus.

Apple TV

Apple наконец превращает свое телевизионное решение в платформу. Это очень правильно и интересно, но успеху Apple TV препятствует то же, что и успеху iPad Pro: платформа зависит от поддержки разработчиков, а у App Store достаточно проблем, к которым в случае с телеприставкой прибавляются технические ограничения. Например, на Apple TV, несмотря на наличие накопителя, нельзя будет постоянно хранить приложения – они будут стримиться из iCloud, а не запускаться на устройстве. Ограничение на размер локально хранящегося сегмента – всего 200 МБ.

Эту проблему не стоит переоценивать: да, работа с Apple TV целиком и полностью зависит от связи с интернетом, но это устройство и так всегда от нее зависело – тут ничего не меняется. Головная боль ждет только разработчиков, которым придется проектировать свои приложения так, чтобы они почти целиком стримились из облака.

Впрочем, все эти стриминги, возможный видеосервис от Apple, слухи о котором идут все более упорные, и универсальные поиски на практике пока выглядят довольно призрачно. Amazon и Google уже давно открыли сторонним разработчикам доступ к свои телеплатформам, но никакого бума не наблюдается. Заменять свои смартфоны, приставки, планшеты и компьютеры одним-единственным телевизором никто не спешит – не тот формфактор. В Instagram не посидишь, в Facebook особо не пообщаешься.

Сможет ли Apple переломить это и доказать нам, что у телевизора есть свои уникальные варианты применения, – большой вопрос. Все приложения, о которых мы только можем мечтать на Apple TV, давно есть у нас на iOS, а видео, будем честны, все чаще смотрят не на большом ТВ, а на мобильных устройствах. Казалось бы, вот оно, время для игр, но Apple про них молчит и на серьезных игроков пока не ставит.

Вполне возможно, проблема тут в технических ограничениях Apple TV – перетащить на 200 МБ локального хранилища свежую Metal Gear Solid V? Вряд ли такое вообще возможно. Да даже если получится, к примеру, через тот же стриминг, то к ней же еще джойстик понадобится. И не тот, что из коробки, а за отдельные деньги. А массово делать игры под «докупаемый» аксессуар никто не будет – слишком узкая аудитория.

В общем, про игры на Apple TV пока лучше не вспоминать – оригинальные проекты если и будут появляться, то

раз в сто лет. Основной же поток будет тем же, что и на iOS: аркады, tower defense и всевозможные «птички».

iPhone 6s и 6s Plus

На фоне совершенно новых платформ и продуктов презентация новых iPhone угрожала быть скучной и предсказуемой, но Apple приятно удивила. Помимо стандартного наращивания мускулатуры (больше мегапикселей в камере, выше скорость процессора и так далее), компания продемонстрировала совершенно новый способ управления смартфоном.

Технология **3D Touch** (до анонса – Force Touch или Deep Press) позволяет iPhone реагировать на силу нажатия. Похожие экраны делали и до Apple, но в этом случае речь не только о голой технологии, но и об адекватном ее применении. Те, кто испытал в деле новые iPhone, говорят, что это настоящий прорыв: меняется как принцип использования и запуска приложений, так и взаимодействие с контентом внутри приложений. И все это без необходимости переучиваться или привыкать к фундаментально новым элементам управления.

Еще один важный элемент нового смартфона – технология Live Photos, которая вместе с фотографией на автомате снимает короткий видеоролик. Да, знаю, такое уже предлагали HTC с Nokia, но тогда обе компании выстрелили в молоко. Техническая реализация была не особенно удачной, и, что важнее, никто так и не смог превратить свои наработки в эдакий стандарт.

У Apple, напротив, есть все шансы: в новых телефонах Live Photos будет работать по умолчанию, да еще сам Facebook пообещал поддержку формата. Думаю, не пройдет и года, как «живые фотографии» де-факто войдут в моду. Это уже почти произошло с распространением форматов вроде GIFV и WEBM, но для работы с ними нужно хоть немного понимать матчасть. А Apple предлагает готовое решение, которое, уверен, подхватят многие производители, имеющие дело с Android.

Но самый интересный анонс оказался связан даже не с самим смартфоном, а с тем, как Apple собирается его продавать. Закат эры субсидий от операторов в США компания встретила во всеоружии и взамен представила свой план лизинга iPhone. Если вы живете в Штатах, вам достаточно (имея, правда, убедительную кредитную историю) явиться в Apple Store и оформить документы, а далее примерно за 32 доллара в месяц вы получаете в пользование новенький разблокированный iPhone 6s или 6s Plus на 16 ГБ, да еще и AppleCare+ в придачу.

Что приятно, в рамках этой программы вы сможете бесплатно обменять свой iPhone на новую модель через год. Таким образом Apple не только субсидирует продажу смартфонов самостоятельно, становясь в этом менее зависимой от операторов, но и активно призывает вас менять телефон раз в год, сокращая цикл апгрейда и навечно подсаживая вас на ежегодные обновления iPhone. Ждем, когда подобная схема начнет работать за пределами США; есть ощущение, что лизинг техники станет новой тенденцией в бизнесе в ближайшие несколько лет.

• • •

У меня нет сомнений в том, что iPhone 6s и 6s Plus будут прекрасно продаваться, – это замечательные смартфоны, набитые новыми технологиями. Не факт, что рост продаж будет таким же впечатляющим по отношению к прошлой модели, как год назад в случае с первыми «шестерками» (тот рост был совсем уж феноменальным, и повторить эту динамику будет сложновато), хотя показатели будут хорошими в любом случае.

Но самое пристальное внимание нужно обратить на выпуск, рост и перспективы iPad Pro и новой Apple TV. Долгосрочная стратегия компании прослеживается в первую очередь именно в работе с этими устройствами и платформами, поэтому они особенно интересны.

И не будем, конечно, забывать про Apple Watch. Хотя на прошедшей презентации часы оказались в тени, именно на них (и даже не на iPad или TV) Apple делает стратегическую ставку в среднесрочной перспективе.

НАЧИНАЯ С IPHONE 6S
для управления подсветкой нужен чип, имитирующий вспышку

120 000 РУБЛЕЙ хотели на «Горбушке» в первый день продаж за 6s Plus на 128 ГБ

ПРИЯТНАЯ НОВОСТЬ – Live Photos работает только на новых iPhone. Кук явно этому рад

Дмитрий Колганов

Разбирать презентации любой компании, не имея на руках представленных устройств, равносильно тому, чтобы писать обзоры по картинкам и рассказам друзей. Но в случае с Apple все иначе. Компания пока еще считается небожителем, и каждое ее масштабное выступление вправду достойно внимания. Однако, сдается мне, продолжаться это будет недолго, и вот почему.

Небожитель

Первым делом хочу поговорить об изменении политики и принципов работы Apple. Конференция дала массу пищи для размышлений и, как сказал Максим Самойленко, утвердила вектор развития всей компании.

Выражусь прямо: Apple в традиционном понимании «компании вне рынка» больше не существует. Отныне это просто очередная фирма, которая производит хорошие и интересные устройства. Но такой шумихи и бешеного темпа роста, как несколько лет назад, больше не будет.

Давайте вернемся в прошлое и посмотрим, как Apple работала раньше. Все было очень просто. У руля стоял Стив Джобс, и действовал он, по крайней мере на публику, следующим образом. Apple – это Джобс, и вся корпорация работает над устройствами, удобными для Джобса. Стиву нравится управление пальцами, Стиву неудобно держать телефоны с большими экранами, поэтому у его трубки маленький дисплей, Стив обожает новые планшеты. И это работало.

Причин тому было три. Во-первых, Джобс действительно хотел сделать свою жизнь удобной и поэтому требовал от подчиненных невозможного. Во-вторых, он думал как обычный пользователь и не гнался за всякой ересью вроде измерения давления под водой. В-третьих, Джобс был современной рок-звездой, и если у него был iPhone, то и его поклонникам хотелось такой же.

Сегодня Джобса нет, есть Тим Кук, а он полная противоположность своего предшественника. Кук не мечтатель, Кук – управленец и бизнесмен. Если Джобс вел компанию по пути «давайте улучшим свою жизнь», то Кук ее ведет к «больше продаем, больше зарабатываем». И делает это на редкость избитым способом – наращивая объемы продаж.

Возьмем телефоны. Раньше было как: хочешь iPhone? Вот новая модель за семьсот баксов, вот старая – за шестьсот. Нет денег? Копи. Такая схема позволяла делать огромную чистую прибыль и жить «вне рынка».

Сейчас ситуация иная. Хочешь iPhone? Вот новая модель за 700 баксов. Нет денег? Ладно, есть прошло-

СТИВ ДЖОБС всегда был уверен, что его телефоны лучшие на свете, поскольку делал их для себя

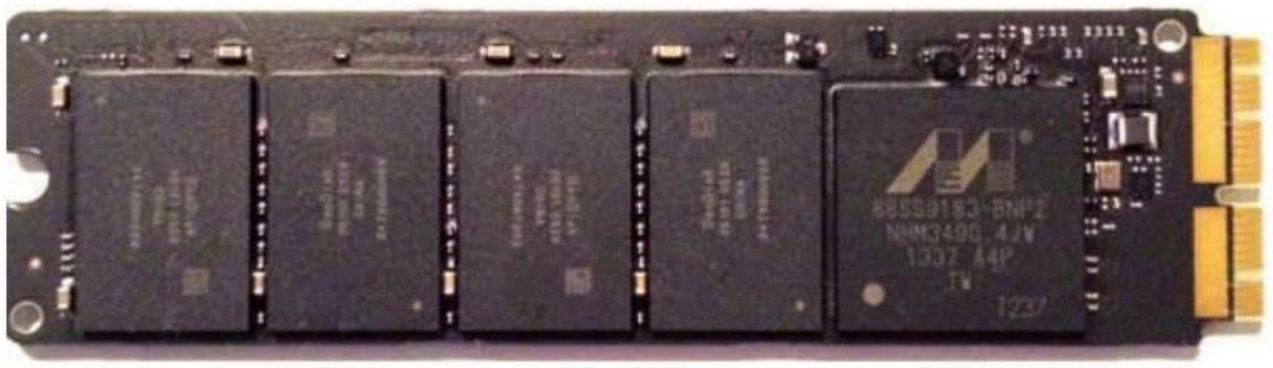
годняя за 600, есть младшая 5s за 450 долларов. Опять не хватает? Не вопрос. Мы еще продаем б/у («восстановленные») 5s за 375, и еще есть 4s на 8 ГБ за 200 долларов.

Зачем Кук так делает? Я считаю, Apple больше не способна создать нечто революционное, а телефоны с «улучшенными» характеристиками в прежних объемах не покупают. Вот и приходится жить как все – искать новые ценовые диапазоны и увеличивать объемы продаж, а не чистую прибыль с одного устройства. Это касается не только смартфонов. Взгляните на планшеты: пять видов iPad, от 340 до 1000 долларов. И часы – ценой от 420 до 17 500 долларов. Это отнюдь не плохо, но статус компании «вне правил» Apple потеряла. На руках у нее теперь те же карты, что и у Samsung, Lenovo и Sony.

Технический застой

Принятие общих правил игры определило и содержание презентаций Apple, и техническое развитие ее устройств. Раньше любое устройство Apple выпускалось без оглядки на конкурентов. Телефоны могли быть устаревшими технически, у них могли быть скверные камеры, но ни компанию, ни нас это не волновало. Почему? Да потому, что каждый год у iPhone находилась полезная фишка, которая и продавала аппарат.

Сегодня этих фишек почти нет, компания идет тем же путем, что и конкуренты: надуманные прибамбасы и техническая гонка. Возьмем iPhone 6s. Что мы увидели на презентации? Рост технических характеристик процессора и камеры, розовый цвет корпуса и три технологии: «живые» фотографии, полувспышка при фронтальной съемке и распознавание силы нажатия. И что нам это даст?



УДИВИТЕЛЬНО, но Apple до сих пор удается продавать за 700 долларов всего 16 ГБ памяти

Про технические улучшения говорить не буду, это попросту гонка чисел, в которой Apple держится наравне со всеми. Гораздо интереснее ее фишки. Первая – «живые» фотографии. Честно говоря, не могу представить, зачем мне к фотографии прикладывать ролик. Забить место? Записать, как я убираю телефон в карман? Или как ругаюсь на сбежавшую в самый ответственный момент белку?

Apple объяснила так: «Это круто». И показала несколько примеров. Первый – фотография озера с расходящимися кругами и парой секунд их движения. Второй – парень забирается в гору и видео нескольких его шагов. Круто, правда? Подождите, есть еще более «крутая» новость. Live Photos работают только на новых телефонах. С какой стати видео не могут писать старые – неизвестно.

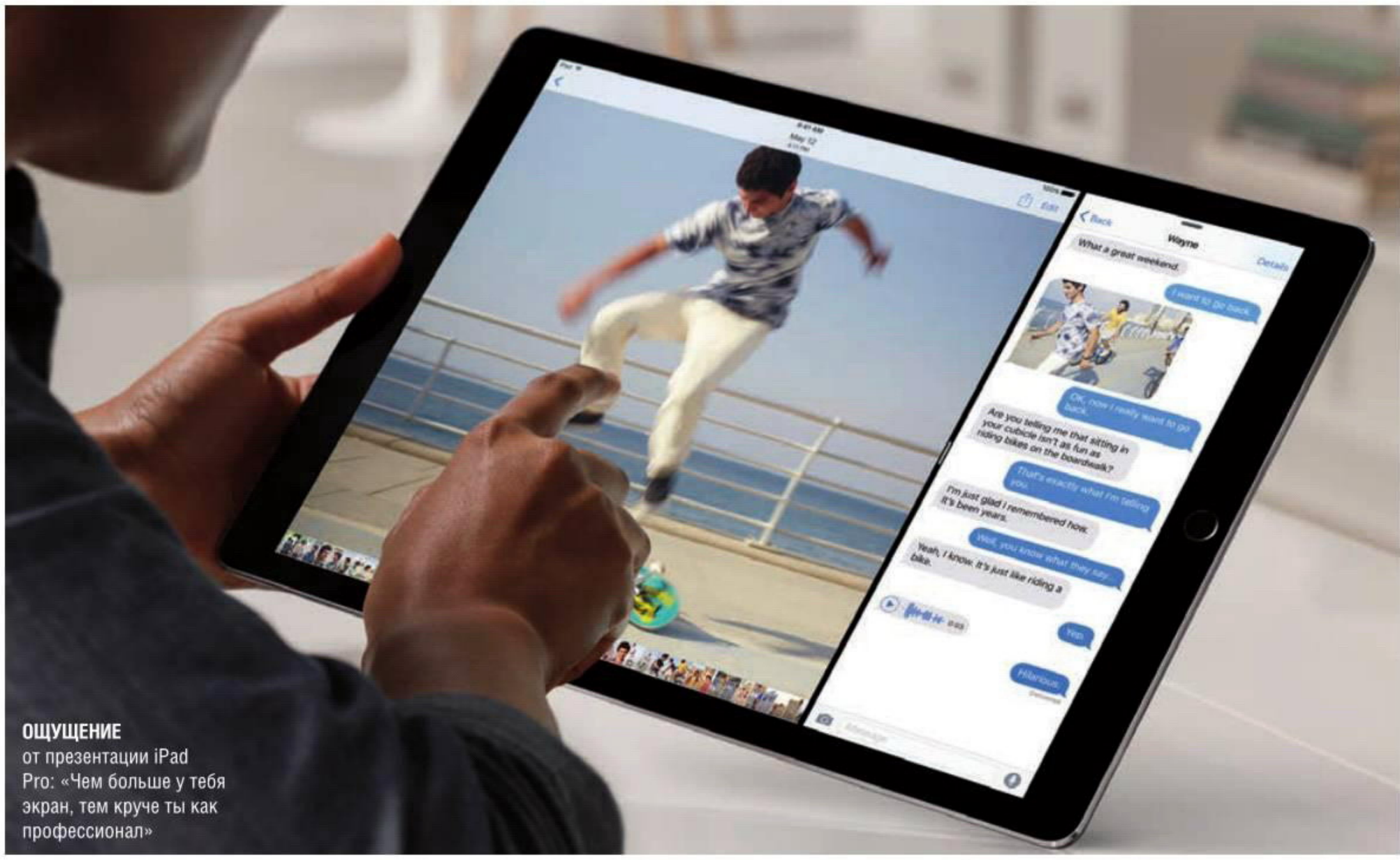
Та же ситуация с подсветкой для селфи – это когда при съемке фронтальной камерой экран выходит на предел своих возможностей и освещает лицо. Не особенно ново и давно используется некоторыми производителями, однако и правда полезно. Но опять-таки работает исключительно на новых iPhone: у них, видите ли, есть чип для управления яркостью светодиодов. А то, что подсветка регулируется на любом телефоне, не в счет.

Еще большей загадкой видится новый 3D Touch-экран. По словам Apple, это дополнительное измерение.

ПИЛОТЫ

Недавно при возвращении из Берлина мне посчастливилось сидеть в самолете рядом с пилотом гражданской авиации в звании КВС. И в разговоре мы затронули тему устройств. Оказалось, что он и правда использует iPad в полетах. Там у него есть пара программ, позволяющих наглядно отслеживать курс, скорость и положение самолета, а еще есть софт для расчета запаса топлива, схемы аэропортов, карты полетов и многое другое.

Но! Все это используется только как современный компактный блокнот, заменяющий тучу макулатуры. Для серьезных задач iPad не годится – шутка ли, в полете сигнал GPS у нас несколько раз пропадал. Какая уж тут навигация... Исправит ли положение тяжелый и большой iPad Pro? Едва ли, места в кабине немного, сумка не резиновая, да и 723 грамма веса не радуют.



ОЩУЩЕНИЕ

от презентации iPad Pro: «Чем больше у тебя экран, тем круче ты как профессионал»

Раньше мы могли работать только в одной плоскости, теперь в двух. Звучит внушительно, но, как и с фотографиями, несколько надуманно.

Пока все примеры ограничиваются демонстрацией второго действия. Скажем, вы коснулись фото в «Галерее», оно открылось в режиме предпросмотра, потом вы поднажали и перешли на полноценную фотографию с возможностью редактирования и отправки. Удобно или нет, скажу только после личного знакомства.

Но все это производит странное впечатление. Для второго действия вполне сгодился бы росчерк пальцем вверх, никаких технологий не надо. Расстраивает и то, что появление 3D Touch привело к вводу контекстных меню в самой системе. То есть теперь можно надавить на любой значок и получить список действий.

Вполне возможно, что это будет удобно, мало того, скоро наверняка все подхватят новую технологию, но в iOS это еще больше усложняет интерфейс. А он стараниями Тима Кука и так стал слишком запутанным.

ОФИЦИАЛЬНО

разбитые экраны в России не меняют, а предлагают новый телефон за 22 000 рублей

iPad Pro

Точно так же я пока не могу понять назначение **iPad Pro**. О том, что он выйдет, все знали давно, но никто не думал, что его презентуют настолько бездарно. «У нас вышел самый большой iPad, он очень большой, самый большой iPad в истории, у него большой экран».

И на этом фактически все. Да, показали пару пасов в мобильном Word, засветили Adobe Sketch, но ни одного серьезного способа применения публике не явили. Кому и зачем нужна новинка? «Профессионалам», – говорит Apple. Что они будут делать на нем? «Большой экран!» – говорит Apple.

То есть компания создает очень дорогое устройство, но даже не пытается заинтересовать аудиторию. Она не говорит, что сейчас появится полноценный Photoshop, поддерживающий все принятые стандарты, не обещает Word и Excel, которые будут работать и сохранять файлы как надо, не дает гарантий, что выйдут 3D-редакторы уровня 3ds Max, не обещает AutoCAD. А без всего этого iPad так и останется устройством для потребления контента. Ни писать, ни верстать, ни моделировать увеличенная диагональ не поможет – нет серьезного софта.

Впрочем, по мнению Apple, все, видимо, должно решить железо. Поэтому для iPad Pro она предлагает докупать клавиатуру и... стилус. О первой я могу с ходу сказать, что она неработоспособна. Клавиатуру встроили в чехол iCover, а значит ноутбука из iPad не получится. Конструкция будет держаться только на ровном столе, а на коленях завалится. Это мы уже видели у HP Pavilion X2, о котором рассказывали несколько номеров назад.

В отношении стилуса буду осторожен. Номинально это правильный шаг. Во-первых, он позволит заработать кучу денег (стоит-то сотню долларов). Во-вторых, родной стилус давно требовалось выпустить, для некоторых задач он очень нужен.

Однако опять есть несколько «но». Прежде всего, я не понял, где хранить этот стилус. Контейнера для него на iPad Pro нет, поэтому палочке суждено теряться, находиться, забываться и валяться где попало. Еще хуже то, что стилус работает на батарейках и его надо заряжать. Конечно, энергию можно откачать напрямую из iPad Pro, но еще одно устройство в розетке по вечерам? Увольте. Ну и вдобавок, по словам нашего дизайнера, у профессионального стилуса должны быть сменные наконечники, иначе это полумера.

ПРИМЕРНО ТАК
видят iPad Pro наши дизайнеры

Watch

Часам посвятили очень мало времени. По мнению Максима Самойленко, это означает успех, я же убежден, что это провал и фактически начало конца часовой истории Apple. Штука в том, что компания, как и конкуренты, не смогла придумать и объяснить главного: зачем оно нужно. Сейчас Apple Watch – еще одна железка ради железки. Особой ценности не представляет, жизнь не облегчает, аудитория непонятна.

А как же продажи, спросите вы? Их нет. Несмотря на агрессивную рекламную кампанию, Apple не смогла получить внушительные цифры. Чтобы в этом убедиться, достаточно открыть финансовый отчет компании. За второй квартал 2015 года продано 43,7 млн телефонов, 16,3 млн планшетов, 4,1 млн ноутбуков и 1,8 млн других устройств. Что за «другие»? А это Apple TV, iPod и Apple Watch. Притом 1,8 млн – это их общие продажи. И с каждым кварталом они падают. В первом периоде суммарная цифра равнялась 2,7 млн.

Отсюда и все метания с Watch на презентации. Apple то гордо объявляла о количестве приложений, как бы оправдываясь, что хоть и нет продаж, зато есть интерес у разработчиков. Apple показывала, что часы должны покупать будущие мамы, поскольку отныне они смогут следить за сердечным ритмом ребенка. Потом Apple рассказала о сотрудничестве с модной маркой Hermes, которая будет делать обои и ремешки для часов.

Если все это объединить, то единственное, что можно сказать о Watch, – компания не поймет, как их позиционировать и, главное, кому продавать. Отсюда и «будущие мамы», и переброска часов в раздел модных аксессуаров с помощью (внимание!) стороннего бренда. Последнее – это почти признание в том, что силы одной марки Apple уже недостаточно. Тревожный звоночек.

МЕХАНИЧЕСКИЕ
Tissot по цене силиконовых Apple Watch – война аксессуаров, говорите?

Впрочем, вся презентация Apple – это один большой бой в набат. Той Apple, что была при Стиве Джобсе, больше нет. Опять же, это не плохо и не хорошо, это данность. Apple теряет себя и в последние годы держится в топе за счет имиджа и огромной денежной подушки. Последняя как раз и позволяет компании палить сразу во все стороны и искать новые ниши.

Но долго это продолжаться не может. Мы уже видели, как падали колоссы вроде Nokia и Motorola, и их первыми шагами на пути к пропасти было именно беспорядочное движение в разных направлениях. Конечно, Apple вряд ли скоро развалится, слишком уж велик масштаб, и устройства у нее, несмотря на кризис идей, одни из лучших.

Однако если ничего не изменится, то лет через пять Apple уступит лидерство более дальновидным конкурентам. А у них хоть и тоже застой, зато есть и подсветка экраном, и 3D Touch, и часы, и большие планшеты, и даже встроенные проекторы.

«АТОМНЫЙ» ХОЛОДИЛЬНИК

Тестирование планшета TurboPad 723

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.1
- **Дисплей:** 7 дюймов (1024x600), IPS
- **Процессор:** Intel Atom x3-C3230-RK (4 ядра, 1200 МГц)
- **Графический процессор:** Mali-450MP
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (задняя)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 LE
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, SIM
- **Аккумулятор:** 2500 мА·ч
- **Размеры:** 18,8x10,8x1 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена на октябрь 2015 года:** 5500 рублей ($82)

Резкие колебания валюты поставили в неудобное положение весь бюджетный сектор российского рынка. Устройства, раньше стоившие около пяти тысяч рублей, сегодня продают больше чем за десять. Некоторые производители отказались от поставок в Россию вообще, оставив рынок на откуп китайским компаниям.

Тем не менее «импортозамещение» нашло свое место и здесь. Взять, к примеру, свежий TurboPad 723. Авторским дизайном он не блещет, зато выдает неплохие показатели в работе и тянет требовательные игры. И все это – за смешные по нынешним временам 5500 рублей.

Внешний вид

Внешний вид TurboPad 723 сложно назвать современным. Черный пластик, толстые рамки, солидный вес в 340 г – все это поначалу настораживает. Однако привыкаешь быстро, да и сам планшет сделан добротно. Все швы и стыки хорошо подогнаны, при скручивании и сгибании устройство не трещит и не люфтит, клавиши сидят на своих местах. И даже качельки громкости – слабое место всех бюджетников – работают четко.

Ничего необычного в эргономике TurboPad нет. На лицевой панели, полностью закрытой глянцевым пластиком, – семидюймовый дисплей. Над ним фронтальная камера с разрешением 0,3 Мп и серебристая сеточка разговорного динамика. По периметру расположились основные разъемы. На верхнем торце – USB и 3,5-мм джек. Справа находятся кнопка включения и качелька громкости. Снизу – углубление микрофона. Заднюю часть занимает фирменный логотип, решетка динамика и выступающий модуль камеры (2 Мп). Сверху – пластиковая заглушка, закрывающая слоты под micro-SD и две SIM-карты.

Весь корпус, кроме лицевой части, выполнен из матового черного пластика. Несмотря на фактуру, он легко собирает отпечатки, как и сам дисплей, не покрытый олеофобным слоем. Вместо него на панель наклеена толстая пленка. При неаккуратном обращении под ней могут образоваться пузыри, которые не так-то просто убрать.

Внешний вид вызывает смешанные чувства. С одной стороны, TurboPad красивым не назвать. С другой – планшет отлично лежит в ладони как в горизонтальном, так и в вертикальном положении, и им удобно пользоваться одной рукой.

Дисплей и начинка

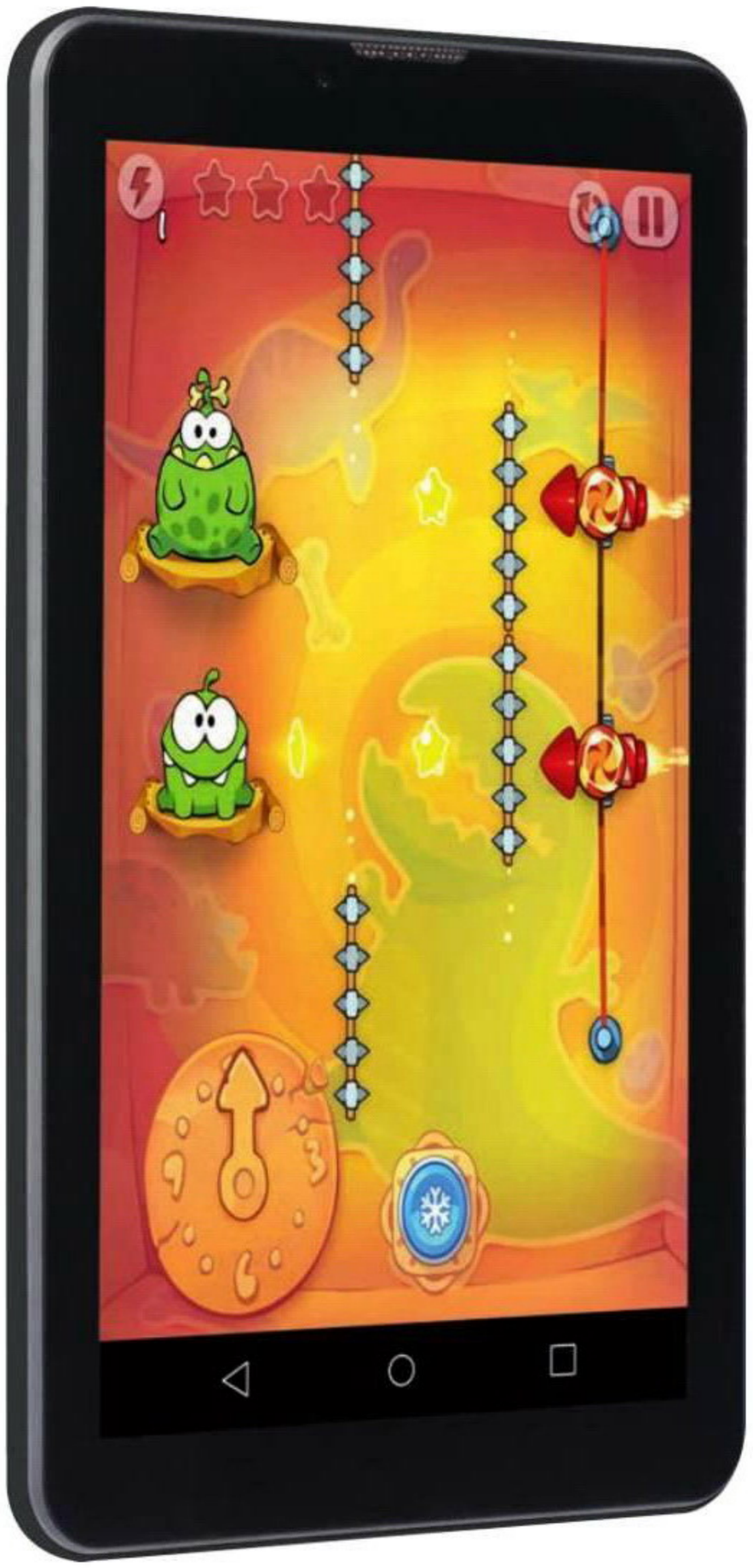
Среднего качества IPS-матрица разрешением 1024x600 дает приличную картинку. Да, можно различить лесенку на значках и пиксели в играх, однако при постоянном использовании это не бросается в глаза.

Забавно, но датчика освещенности у планшета нет, подсветку приходится регулировать вручную. Не страшно, но имейте в виду, на солнце дисплей слепнет, даже небольшая тень ему не помогает. В помещении с приглушенным светом, само собой, проблем нет.

В порядке все и с углами обзора: смотреть видео можно вдвоем и втроем. Цвета и яркость матрица начинает терять на 45–60 градусах, а это неплохой показатель для бюджетной таблетки.

Под матовой панелью у TurboPad спрятан 1 ГБ оперативной памяти, 8 ГБ под операционную систему и файлы. Мало? Можно установить micro-SD. А USB-порт планшета поддерживает технологию USB/OTG.

Вот с оперативкой дело обстоит иначе. Конечно, 1 ГБ не так уж много по современным меркам. Но ни у кого из конкурентов в сегменте больше и нет. В сочетании с четырехъядерным Intel Atom (1,2 ГГц) такой объем неплохо показывает себя при работе как с браузером и приложениями, так и с играми. В последнем случае на помощь приходит еще и Mali-450MP – тоже с четырьмя ядрами.



Это позволяет без тормозов работать с интернетом и мессенджерами, а также запускать игры средней руки. Бенчмарк AnTuTu дает планшету всего 20 509 очков, но при живом общении ощущения неполноценности не возникает. Да, Dead Trigger 2 подтормаживает, зато Asphalt 8 выдает приемлемое количество кадров в секунду и не раздражает фризами. Синтетический тест Epic Citadel ставит графику на высокий уровень качества и показывает 42 fps. Не очень много, но неплохо. Ну а игрушки вроде Cut the Rope и Angry Birds вообще идут на ура.

То же касается HD-видео. Тяжелые файлы долго грузятся, но после начала воспроизведения мы особенных тормозов не заметили. Иногда теряются кадры, появляются артефакты, но не так часто, как того ждешь от планшета за пять тысяч рублей. При воспроизведении роликов с YouTube видеоряд идет плавно.

Правда, долгие игровые сессии с TurboPad 723 не светят – емкость встроенного аккумулятора всего 2500 мА·ч, а это три часа воспроизведения видео или пять часов активного использования. Конечно, если запускать исключительно браузер и мессенджеры, то планшета хватит на весь день. Однако любая игровая сессия, особенно если это требовательная игра, убивает 15–20% заряда.

Камера у планшета откровенно плохая. Основной модуль в 2 Мп даже при хорошем освещении делает кадры среднего качества. Чтобы сфотографировать расписание в университете, конечно, хватит. Но вот для памятных фотографий лучше использовать что-нибудь другое. Видеорежим работает и того хуже. Фронтальная камера в 0,3 Мп подойдет для общения в Skype, но чудес от нее не ждите, картинка выходит такой же смазанной и рыхлой, как и в случае с основным модулем.

Планшет работает на чистом Android 5.1, однако производитель установил несколько простых игр от Gameloft и набор сервисов «Яндекс». Вместе с таблеткой идет подписка на «Навител», что может стать решающим преимуществом, если покупать TurboPad 723 для использования в машине в качестве мультимедийного центра и навигатора.

Связь

Модули в 723 стандартные. Есть все, что нужно сегодня планшету: 3G, Wi-Fi, Bluetooth 4.0 и даже FM-приемник. Все работает без нареканий. Иногда возникают проблемы с определением SIM-карт, но выход в авиарежим или перезапуск решают задачу. Зато GPS функционирует очень хорошо. Там, где на других устройствах пропадает сигнал, TurboPad упорно держит связь со спутниками. Не везде, но приятные сюрпризы всегда приятны.

TurboPad 723 напоминает... холодильник. С виду не впечатляет, однако работает без нареканий и сюрпризов. Да, у него есть минусы – слабый модуль камеры, не самый емкий аккумулятор, – но для повседневных задач планшет подходит отлично. На нем можно играть даже в требовательные игры, смотреть HD-видео и без ощутимых проблем пользоваться мессенджерами и социальными сетями. Главное – не делайте этого одновременно. ● *Антон Баев*

+ ПЛЮСЫ +

+ цена
+ производительность

– МИНУСЫ –

– аккумулятор
– камера
– небольшой запас яркости

КОГДА ДВОЙКА ЛУЧШЕ ПЯТЕРКИ

Тестирование телефона ASUS ZenFone 2 (ZE551ML)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Google Android 5.0 Lollipop + ASUS ZenUI
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Atom Z3580 (4 ядра, 2,3 ГГц)
- **Графика:** PowerVR G6430
- **Оперативная память:** 4 ГБ LPDDR3
- **Встроенная память:** 64 ГБ eMMC
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **SIM-карта:** micro-SIM
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, двойная вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** 2G/3G/4G
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц), Bluetooth 4.0 LE, NFC
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС/QZSS/BDS
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB
- **Аккумулятор:** полимерный, 3000 мАч
- **Размеры:** 15,3x7,7x1,1 см
- **Вес:** 170 г
- **Цена на октябрь 2015 года:** 19 990 рублей ($300)

ASUS делает отличные антикризисные телефоны. Недорогие, зато мощные и с крутыми экранами. В свое время этим удачно выделился Padfone S, а теперь и **ZenFone 2**. Дисплей – 5,5 дюйма, процессор – четырехъядерный Atom Z3580, цена – от 15 000 рублей. Надо брать? Сейчас и разберемся.

Новый поворот

Для тех, кто следит за младшими телефонами ASUS и уже слышал о линейке ZenFone, сразу поясним, что откровенная халява у производителя кончилась. Если раньше представители серии стартовали с 4000 рублей за штуку и заканчивали свой забег на отметке в 12 000 рублей, то за «двойку» хотят от 15 000 до 19 000 рублей. Почему так дорого? Да потому, что качество уже совсем иное.

Стилистически ZenFone остался верен концепции и заимствует элементы дизайна у элитных лэптопов ZenBook. Лицевая сторона украшена концентрической шлифовкой, а задняя крышка оформлена под шлифованный металл. Выглядит одновременно и стильно, и солидно – даже не скажешь, что все сделано из обычного пластика. Не подкачала и сборка. Несмотря на внушительные габариты (больше 15 см в длину и 7 см в ширину), в телефоне ничего не скрипит, не шатается и не гнется, притом что сама конструкция разборная. Крышка снимается и скрывает под собой необслуживаемый аккумулятор, порт micro-SD (объемом до 64 ГБ) и два слота под SIM-карты с поддержкой 2G и 4G.

Удивительно хорошо ZenFone 2 лежит в руке. За счет арочного, скругленного к бокам профиля аппарат свободно укладывается в ладонь средних размеров, не скользит и довольно уверенно управляется. Не повезло новинке лишь с кнопками. «Питание» каким-то чудом оказалось на верхнем торце, и, чтобы до него дотянуться, приходится смещать телефон в руке. Загадочно поступили и с качелькой громкости. Ее поставили на оборотной стороне, как во флагманах LG, прямо под глазком камеры. Однако если у корейцев клавиши немного выступают над корпусом и легко находятся на ощупь, то в ZenFone 2 они сделаны заподлицо, к чему надо долго привыкать (мы лично освоились лишь к концу второй недели тестов).

А вот с чем инженеры не прогадали, так это со стандартными Android-клавишами, которые вынесли под экран. А значит, все пять с половиной дюймов матрицы полностью отданы под фильмы, интернет и игры. И это, надо сказать, чертовски хорошо – работать с такой диагональю невероятно удобно.

Естественно, на руку тут играют и отличные технические характеристики матрицы. В младших версиях (ZE550ML) используются IPS-панели разрешением 720x1280, а в старших (ZE551ML) – они же, но уже с 1080x1920. Первый вариант мы, к сожалению, не видели, а вот от второго остались в полном восторге. Ни по плотности пикселей, ни по качеству цветопередачи дисплей ZenFone 2 не уступает лидерам рынка. Единственное, придеремся к небольшому запасу яркости: под солнцем его явно не хватает, аппарат слепнет.

К СОЖАЛЕНИЮ, передняя панель сделана из обычного пластика, а не из металла, как на ZenBook

ФИРМЕННАЯ ОБОЛОЧКА ZENUI почти не меняет стандартный Android и не перегружает систему

Позвони мне

Побольше мощности хотелось бы получить и от основного динамика. От детского шепота предыдущих моделей он, конечно, избавился, но пробить своим криком шум метро или громкую музыку все еще не способен. Впрочем, этот недостаток частично нивелируют грамотное расположение и хорошее качество звука. Спикер стоит снизу на задней стороне, и за счет скругленного корпуса его практически нереально перекрыть. Что же касается звучания, то здесь никакого хрипа или надрыва – все предельно четко и даже с вкраплением средних частот.

Все то же самое скажем про разговорный динамик: голос он не искажает, но по громкости лидерам рынка уступает. Зато к работе микрофона и в целом общей телефонной составляющей не придраться. За две недели плотного использования на проблемы не пожаловался ни один из наших собеседников. Да и с нашей стороны претензий не было – сигнал ZenFone 2 не теряет даже в сложных условиях, несмотря на то, что он работает одновременно с двумя сим-картами. GSM-модули в телефоне раздельные, один поддерживает 2G, другой – 4G.

Внутри

Как и полагается новому телефону, в основе его лежит свежий Android пятой версии, который в ASUS дополнили собственной оболочкой **ZenUI**. Подробно о ней мы рассказывали в обзоре Padfone S, так что сейчас лишь пробежимся по основным вещам.

Внешне ZenUI практически не меняет интерфейс операционки, но добавляет массу полезных и не очень функций. Из приятных дополнений отметим сервис Do It Later, позволяющий скинуть «на потом» уведомления системы, расширенную звонилку, научившуюся записывать разговоры и оставлять к ним заметки, а также чистильщика оперативной памяти и помощника по переносу данных со старого телефона на новый. В остальном же все довольно стандартно – записные книжки, плееры и редакторы фото.

Работает все это, кстати, более чем бодро. В старшей версии ZenFone 2 базируется на прошлогодней платформе **Intel**. В основе лежит полноценный четырехъядерник **Atom Z3580**, созданный по 22-нм техпроцессу и умеющий разгоняться до частоты в 2,4 ГГц. В поддержку ему стоит, в зависимости от модели, от 2 до 4 ГБ оперативки, до 64 ГБ постоянной памяти, а за видео отвечает графический чип «как у iPhone 5s» – **PowerVR G6430**. По тестам этого хватает на то, чтобы обойти Snapdragon 800 и приблизиться по мощности к современному Qualcomm 808. Подтверждается это и общением с телефоном. Все очень плавно, никаких лагов или подвисаний. Не заметили мы проблем и с играми. Топовые тайтлы идут как на флагманских моделях.

Улыбочку

Ну и, наконец, расскажем о камерах. Фронтальный модуль оказался на удивление хорош: разрешение 5 Мп, шумов не особо много, также есть несколько интересных режимов типа автоматической ретуши кожи, панорамы, HDR и быстрого запуска таймера для любителей съемки с монопода.

Но основная камера, к сожалению, опять спасовала. Как и на Padfone S, здесь стоит приличный модуль на 13 Мп, оснащенный кучей дополнительных функций вроде эффекта боке и макро. Однако софтовая часть все еще оставляет желать лучшего. В Facebook и на экране телефона снимки смотрятся прекрасно, а вот на большом экране видно, что аппарат слишком активно зашумляет однородные поверхности. Небо, стены зданий, глухие заборы… цифровая обработка лезет со всех сторон. Не видно паразитных явлений лишь на портретных и предметных фото. Вот этот вид искусства ZenFone 2 дается действительно отлично – хорошие цвета и никакого шума.

●●●

Впрочем, даже при не самой лучшей камере ZenFone 2 – это хорошая модель. До флагманов ей еще далеко – не хватает мелочей и чувствуется, что материалы быстро потеряют товарный вид, – но на все это можно закрыть глаза. Потому что для своей цены аппарат вышел хорошим. У него отличный экран, приятное глазу оформление, мощная начинка и хорошая батарея, которой хватает на весь день. А большего, если честно, от телефона и не надо. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошее оформление
+ достойная производительность
+ хороший экран
+ живучая батарея

– МИНУСЫ –

– не хватает запаса яркости
– слабый софт камеры

ПК-КОНСОЛЬ

Тестирование мини-ПК MSI Nightblade MI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** MSI Nightblade MI
- **Кулер:** MSI Nightblade MI
- **Процессор:** Intel Core i5-4460S (4 ядра, 2,9–3,4 ГГц)
- **Материнская плата:** MSI B85
- **Оперативная память:** 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Твердотельный накопитель:** 120 ГБ Transcend SSD370 (чтение – 550 МБ/с, запись – 170 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 1 ТБ Western Digital WD10EZEX (7200 об/мин, 64 МБ)
- **Видеокарта:** MSI GTX 960 2GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 960, 1178–1241/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)
- **Блок питания:** 350 Вт FSP Group
- **Операционная система:** Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** MSI Gaming Center, звук Nahimic, шестимесячная премиумная лицензия на XSplit Gamecaster
- **Габариты:** 34x23,5x12,8 см
- **Вес:** 8 кг
- **Цена на октябрь 2015 года:** 65 000 рублей ($978)

В преддверии скорого выхода SteamOS и общей «мобилизации» тема компактных компьютеров начала набирать обороты. Частенько, правда, под их видом подаются ни на что не годные недоноутбуки, но бывают и исключения – как с **MSI Nightblade MI**. В корпус объемом всего десять литров инженеры поместили полноценную игровую машину на десктопных видеокарте и процессоре.

Внешний вид

Именно в габаритах и заключается изюминка новинки. В высоту она всего 23 см, в ширину – 13 см. Много это или мало? Размеры стандартного Middle Tower – 51x26 см, Xbox One – 33,3x7,9 см, PlayStation 4 – 30,5x5,4 см. Nightblade MI лишь в два раза шире современных консолей, зато заметно ниже. Что это дает? Во-первых, невероятную экономию места по сравнению с классическими корпусами. Во-вторых, нехарактерную для игрового компьютера мобильность. Мы проверяли, этот ПК преспокойно влезает в обычный рюкзак.

Не подвело и оформление. Основная часть – грубоватая на ощупь черная корпусная сталь. Лицевая панель – темный пластик с красными металлическими вставками. Собрано все качественно, ничего не болтается.

По части управления ничего интересного. На оборотной стороне расположился тумблер питания, а спереди, на правой грани, клавиша запуска. Тут же все внешние порты: пара USB 3.0 и два 3,5-мм джека. Все остальное – на панели ввода/вывода. Здесь и DVI, и HDMI, и три DisplayPort, и набор 3,5-мм джеков под многоканальную акустику, и еще два USB 3.0, четыре USB 2.0, LAN и PS/2. А в недрах системы скрываются беспроводные модули Wi-Fi и Bluetooth, чьи антенны выведены под лицевую крышку.

Гораздо интереснее начинка. В основе лежит материнская плата на базе чипсета **Intel B85 Express**. Ничего удивительного: сокет под процессор, пара слотов под оперативку, где стоят две стандартные **Kingston DDR3** по 4 ГБ, ну и один PCIe x16 3.0 под видеокарту.

А вот процессор заслуживает внимания. Наша сборка работала на полноценном четырехъядерном **Intel Core i5-4460S** со скоростью от 2,9 до 3,4 ГГц и сниженным с 84 до 65 Вт энергопотреблением. Еще больше впечатляет видеокарта. За графику отвечает **GTX 960** в белой версии **MSI 2GD5T OC** с поднятой на 50 МГц частотой кристалла и внушительной системой охлаждения **Armor 2X**. Она состоит из мощного алюминиевого радиатора, двух теплопроводных трубок и пары 90-миллиметровых вентиляторов. Последние имеют оригинальную крыльчатку, которая, по заверениям MSI, на 20% тише стандартных вариантов.

Напоследок отметим накопители. Под систему установлен твердотельник **Transcend SSD370** на 120 ГБ. А под файлы есть классический HDD на 1 ТБ от **Western Digital**. Питается все это от компактного блока **FSP Group** мощностью всего 350 Вт.

Сборка

Как все это поместилось в корпус размером чуть больше современной консоли? Благодаря нескольким необычным решениям. MSI использовала очень маленький,

СВЕЖИЙ ВОЗДУХ видеокарта получает через перфорацию на крышке компьютера

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)		
Total War: Attila		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Performance	51,8	42,4
Quality	39,3	31,5
Max	27,7	17,6
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain		
Настройки	1920x1080	2560x1440
High	60	57,4
Max	60	40,1
Thief		
Настройки	1920x1080	2560x1440
VeryHigh, AF 16x	58,5	45,9
VeryHigh, AF 16x, SSAA High	45,1	27,3
GRID Autosport		
Настройки	1920x1080	2560x1440
VeryHigh, AF 16x, MSAA 4x	64,2	46,5
VeryHigh, AF 16x, MSAA 8x	55,9	41
GTA 5		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Full, VeryHigh, AF 16x	58,9	38
Full, VeryHigh, AF 16x, AA 4x	36,5	22
The Witcher 3: Wild Hunt		
Настройки	1920x1080	2560x1440
Full Post, Max, no NVIDIA, AF 16x	30,7	21,9
Full Post, Max, NVIDIA, AF 16x	24,3	17,6

высотой всего пару сантиметров, блок питания. Еще она через переходник вывела порт PCIe x16 на крышу, что позволило поставить видеокарту параллельно материнке.

Оригинально инженеры поступили и с охлаждением процессора: на него установили фактически ноутбучный кулер. Между чипсетом и видеокартой поместился плотно скомпонованный алюминиевый радиатор, тепло с которого выдувает цилиндрическая вертушка. С камнем эту систему связывают две теплопроводные медные трубки диаметром 5 мм.

Удивительно, что, хотя больше вентиляторов в корпусе нет, этого более чем достаточно для пристойного охлаждения. После часовой нагрузки процессор у нас нагрелся всего до 59°C, а видеокарта – до 63°C. И при этом никакого троттлинга.

Компьютер можно и проапгрейдить. Более мощную GTX 970 мы не советовали бы, но вот установить сюда следующее поколение 60-й графики не проблема. Не видим мы трудностей и с процессором. Отколупать от него систему охлаждения нелегко, но при желании Core i5 можно сменить на Core i7-4790S. Теплопакет у него такой же, а частота и количество потоков заметно выше.

Не запрещают в MSI экспериментировать и с накопителями. Твердотельник расположен под крышей, формфактор у него – стандартные 2,5 дюйма, а снимается он легко. Еще проще с жестким диском. Во-первых, посадочных мест под 3,5-дюймовые HDD тут два, во-вторых, они очень удачно сделаны. Металлические боксы с салазками стоят у лицевой панели параллельно материнке и видеокарте. Весь процесс установки: открутил два болтика, вытянул коробочку, вложил в нее HDD и задвинул обратно до щелчка. На все про все – три-четыре минуты.

Софт

Интересна в Nightblade MI программная часть. По сути, она почти целиком взята с ноутбуков. Система работает на **Windows 10** и комплектуется шестимесячной премиумной лицензией на **XSplit Gamecaster**. За звук отвечает утилита **Nahimic**, через которую можно организовать виртуальный суррaунд, добавить басов, подстроить частоты и подчистить сигнал с микрофона.

Еще одна интересная утилита – **MSI Gaming Center**, своеобразный командный пункт, в котором настраиваются цвета на мониторе, выбирается режим работы процессорного кулера, включается беспроводная точка доступа и устанавливается частота видеокарты. GPU можно как разогнать, так и слегка притушить, снизив обороты вентиляторов. Но жертвовать скоростью не советуем, компьютер и так очень тихий.

Тесты

В Full HD компьютер тянет почти все современные игры. **GTA 5** и **The Witcher 3: Wild Hunt** – самое малое 25 fps с включенным сглаживанием. Недавно вышедший **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** бегает на 60 кадрах. Снижать настройки пришлось лишь в **Total War: Attila** – стабильные 28 fps она выдала на предпоследнем уровне графики.

Что же касается более высоких разрешений, то вполне возможно играть и в 2560x1440, но придется жертвовать настройками. Не сильно. В той же GTA 5 надо отказаться от сглаживания. В третьем «Ведьмаке» – убрать эффекты NVIDIA и слегка снизить детализацию. Ну а в пятой MGS 40 fps выдаются в любом случае.

NIGHTBLADE настолько тих, что порой невозможно понять, работает ли он

Nightblade MI нам понравился в первую очередь с инженерной точки зрения. Система восхитительно скомпонована, очень тихо работает и отлично охлаждается. К тому же она годится для апгрейда, да и цена у нее очень приятная. За Nightblade MI просят 65 000 рублей. Если собирать самому, выйдет даже дороже. ● *Дмитрий Колганов*

КРАСНЫЙ ДРАКОН

Тестирование игровой мышки Redragon Firestorm

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 16 400 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 16 дополнительных, колесико-кнопка
- **Размеры:** 119x76x39 мм
- **Вес:** 110 г
- **Цена на октябрь 2015 года:** 2400 рублей ($37)

Хорошая ММО-мышка считается удовольствием не из дешевых. Тем не менее, если постараться, можно найти очень приличные модели по разумной цене. Одну такую мы отыскали у новичка игрового рынка – компании **Redragon**.

Встречаем

Представленная на прошлом «Игромире» **Firestorm** поставляется в привычной для нынешних мышей картонной упаковке с прозрачной крышкой. Внутри сам грызун, краткая инструкция, контейнер для грузиков, запасные тефлоновые ножки, а также промокод для игры «Аллоды онлайн». Внушительный комплект.

Мышь собрана и выглядит на твердую пятерку. Спинка покрыта софттач-пластиком, боковины сделаны из цепкой и шершавой пластмассы, а снизу приклеены две продолговатые тефлоновые ножки, одинаково хорошо скользящие как по столу, так и по коврику.

Отдельно отметим круглую крышечку на дне мышки. Под ней размещается обойма на восемь съемных грузиков по 2,5 грамма. Полностью заряженная мышь весит 110 граммов. Много это или мало? Все зависит от личных предпочтений. Автору этого текста, например, нравятся мышки потяжелее, ведь ими проще прицеливаться в шутерах, поэтому грузики не вынимались. Однако те, кому Firestorm покажется массивной, могут за десять секунд скинуть целых 20 граммов.

Понравился нам и кабель – 1,8 метра, убранный в матерчатую обмотку, чтобы не путался. Не обделили вниманием и USB-коннектор – он с золотым напылением. Дает ли это что-то на практике, сказать не беремся, но производитель обещает лучшую проводимость, а также меньшие сопротивление и окисляемость коннектора.

В руке

Мышка односторонняя и сделана для правшей. С левого бока есть выемка и площадка под большой палец, а также зона из дюжины кнопок. На правом боку кнопок нет, только подставка для безымянного пальца. По видам хвата у Redragon предпочтений нет, подходят и когтевой, и пальцевый, и ладонный. Спасибо за это широкому и при этом не слишком длинному корпусу без явного горбика посередине.

А вот с кнопками у Redragon все не так просто. Их аж девятнадцать штук. ЛКМ и ПКМ, колесико-кнопка, пара переключателей dpi, «Fire», двенадцать дополнительных боковых клавиш и кнопка управления подсветкой на нижней части мышки. Все клавиши имеют короткий ход и хорошую обратную связь, дающую четкое понимание того, прошло нажатие или нет.

Все клавиши программируемые, посредством фирменной утилиты их легко настроить как угодно. С их помощью можно управлять Windows (закрывать окна, запускать «Проводник», блокировать ПК), пользоваться в один щелчок функциями «копировать», «вставить», «вырезать» и раздавать команды медиапроигрывателям. Разрешается продублировать любую клавишу клавиатуры или целое сочетание.

Кроме стандартных для Windows действий, на кнопки позволяется вешать собственные макросы. Под них выделено меню, в котором предлагается набить комбинацию клавиш и расставить задержки между нажатиями. Всего можно записывать и редактировать последовательности длительностью в пятьдесят две команды с возможностью зацикливания. Оформлено все очень просто, на освоение функционала требуется пара минут.

Помимо назначения кнопок и создания макросов в ПО настраиваются скорость опроса мыши (125, 250, 500, 1000 Гц) и чувствительность сенсора. Можно прописать пять уровней dpi, которые будут циклически переключаться кнопками под колесиком.

Кнопке «Fire» позволяется задать сразу несколько одиночных выстрелов, указав для них любую задержку. А это здорово уменьшает разброс и точность стрельбы в шутерах. Система подсветки тоже гибко регулируется и позволяет задать не только любой цвет, но и яркость с частотой мерцания.

Все параметры сразу записываются во внутреннюю память Redragon, то есть единожды настроенная мышь будет должным образом работать не только на домашнем компьютере, но и на ноутбуке, и у друга, и на выездных соревнованиях.

В деле

Ну а теперь – о поведении мышки в реальных условиях. За отслеживание передвижений отвечает лазерный датчик Avago ADNS 9800. В стандартном варианте он работает в диапазоне от 50 до 8200 dpi. В Firestorm его программно подняли до красивых 16 400 dpi, и, надо сказать, этого хватает для любых игр.

Все движения руки датчик передает как положено. Траектории идеальны, прицел не дрожит, камеры передвигаются плавно – прямо как у дорогущих топовых моделей. Понравилась нам и отзывчивость кнопок: никаких случайных нажатий или несработавших триггеров. Все четко, как у автомата Калашникова. Правда, к кнопкам надо привыкать. С ходу запомнить, за что именно отвечает каждая из девятнадцати клавиш, сложно.

В остальном же к Firestorm у нас претензий нет, свои 2400 рублей мышка полностью отрабатывает и по праву заслуживает награду «Лучшая покупка».

● *Кирилл Данилов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- «Дешево и сердито» местами подешевел. На более мощную видеокарту пока не хватает, но вернуть жесткий диск на 1 ТБ и взять материнскую плату поинтереснее уже можно.
- «Накопил!», сохранив цену, стал быстрее. У процессора **Intel Core i3-4370** выше частота и на один мегабайт больше кэш-памяти. Видеокарта **ASUS R7360-OC-2GD5** на базе **AMD Radeon R7 360** и опять-таки терабайтный жесткий диск от **Seagate** дополнят посвежевшую конфигурацию.
- «Смерть тормозам» можно упрекнуть лишь в использовании уже не самого перспективного сокета 1150. Впрочем, пара **Intel Core i5-4590** и **ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5** вряд ли потеряет актуальность ближайший год.
- А вот начиная с «Займи, но купи» экономить на сокете уже бессмысленно. Материнская плата **Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3** не так навороченна, как старшая **Gaming 5**. Зато разница в цене как раз позволяет взять более мощную видеокарту **Gigabyte GV-R939G1 GAMING-8GD** с чипом **AMD Radeon R9 390** и 8 ГБ GDDR5 на борту.
- В основную конфигурацию «Мечты» опять возвращаем GeForce. Видеокарта **ZOTAC GeForce GTX 980 AMP! Edition** отлично оснащена и стоит дешевле большинства одноклассников. Следующая ступень производительности – **Gigabyte GV-N98TG1 GAMING-6GD** с GPU **NVIDIA GeForce GTX 980 Ti** и 6 ГБ видеопамяти.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 25 ДО 30 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	3100 ($46,8)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($9,9)
Материнская плата: ASRock FM2A88X PRO + (ATX, Socket FM2+, AMD A88X, 2x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 8x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	4500 ($67,9)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S6/2	2000 ($30,2)
Видеокарта: PowerColor AXR7 360 2GBD5-DHE/OC (AMD Radeon R7 360, 1060/6600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	8200 ($123,7)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($55,9)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1800 ($27,2)
Блок питания: Accord ACC-500W-12 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6+2-pin)	1650 ($24,9)
Системный блок:	25 600 ($386,2)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2400 ($36,2)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	540 ($8,2)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	1500 ($22,7)
Замена блока питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	900 ($13,6)
Со всеми наворотами:	30 940 ($466,7)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1200 ($18,1)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1100 ($16,6)
Колонки: Defender Aurora S20 (2.0, 2x 10 Вт, 20-20 000 Гц)	1800 ($27,2)
Монитор: BenQ GL2250HM (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8950 ($135)
С периферией:	43 990 ($663,5)

НАКОПИЛ!

ОТ 35 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4370 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	9900 ($149,4)
Кулер: Deepcool Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–33,4 дБ)	500 ($7,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-P85-D3 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, HDMI, COM, аудио)	5700 ($86)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S6/2	2000 ($30,2)
Видеокарта: ASUS R7360-OC-2GD5 (AMD Radeon R7 360, 1070/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9550 ($144,1)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($55,9)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1800 ($27,2)
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2550 ($38,5)
Системный блок:	35 700 ($538,5)
Замена ЦП: Intel Core i5-4460 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2–3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3400 ($51,3)
Замена видеокарты: MSI GTX 950 GAMING 2G (NVIDIA GeForce GTX 950, 1127–1317/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3850 ($58,1)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	1500 ($22,7)
Замена блока питания: Aerocool KCAS-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	450 ($6,8)
Со всеми наворотами:	44 900 ($677,3)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1000 ($15,1)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	850 ($12,9)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	1950 ($29,5)
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	11 500 ($173,5)
С периферией:	60 200 ($908)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3–3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	14 900 ($224,8)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	1190 ($18)
Материнская плата: MSI Z97 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6200 ($93,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU	3500 ($52,8)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253–1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	14 800 ($223,3)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($55,9)
Корпус: Aerocool MC3 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2300 ($34,7)
Блок питания: Aerocool KCAS-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3300 ($49,8)
Системный блок:	49 890 ($752,5)
Замена корпуса: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	450 ($6,8)
Замена видеокарты: MSI R9 380 GAMING 4G (AMD Radeon R9 380, 970–1000/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5100 ($77)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU	3500 ($52,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950 ($29,5)
Со всеми наворотами:	60 890 ($918,5)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	1750 ($26,4)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	2100 ($31,7)
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	3200 ($48,3)
Монитор: LG 24MP56HQ-T (LED, AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 100 ($167,5)
С периферией:	79 040 ($1192,2)

НОВЫЙ ЛИДЕР

Пока **AMD** один за другим выпускала на рынок чипы для и без того тесного рынка топовых видеокарт, **NVIDIA** принялась ускорять бюджетные решения. Лучшим примером, как хорошо у нее это получается, является только вышедшая **GeForce GTX 950**. Она отлично справляется с современными играми в разрешении Full HD, разгоняется вплоть до уровня референсной GTX 960 и стоит при этом на треть дешевле.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 01.10.15, по курсу
$1 = 66,30 рублям.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 65 ДО 75 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4690 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	16 300 ($245,9)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97-D3H (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7750 ($116,9)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A2133C11	4800 ($72,4)
Видеокарта: MSI GTX 970 4GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 970, 1102–1241/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	23 500 ($354,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700 ($55,9)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2750 ($41,5)
Блок питания: Aerocool KCAS-700W (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3950 ($59,6)
Системный блок:	64 550 ($973,7)
Замена ЦП: Intel Core i5-4690K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1500 ($22,7)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R939G1 GAMING-8GD (AMD Radeon R9 390, 1000–1025/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3150 ($47,6)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A2133C11	4800 ($72,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950 ($29,5)
Со всеми наворотами:	75 950 ($1145,6)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3750 ($56,6)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	3550 ($53,6)
Колонки: Microlab FC360 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 35-20 000 Гц)	5350 ($80,7)
Монитор: LG 25UM57 (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI)	13 950 ($210,5)
С периферией:	102 550 ($1546,8)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 80 ДО 95 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	19 700 ($297,2)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 3x eSATA, 2x M.2, PS/2, USB Type-C, USB 3.1, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио)	12 000 ($181)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($78,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-R939G1 GAMING-8GD (AMD Radeon R9 390, 1000–1025/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	26 650 ($402)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5250 ($79,2)
Корпус: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, реобас)	4700 ($70,9)
Блок питания: Aerocool KCAS-700W (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3950 ($59,6)
Системный блок:	79 250 ($1195,4)
Замена видеокарты: ASUS R9390X-DC2-8GD5 (AMD Radeon R9 390X, 1050/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5950 ($89,8)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($78,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda SV35 ST2000VX003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1050 ($15,9)
Установка SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD370S (SATA Rev. 3, запись – 460 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	4100 ($61,9)
Со всеми наворотами:	95 550 ($1441,2)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	4650 ($70,2)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	4900 ($74)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 75 дБ, 20-20 000 Гц)	5100 ($77)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	19 400 ($292,7)
С периферией:	129 600 ($1954,8)

МЕЧТА

ОТ 100 ДО 130 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-4820K (Ivy Bridge-E, 4 ядра, Socket LGA2011, 3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 10 МБ)	22 400 ($337,9)
Кулер: Deepcool Neptwin V2 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1500 об/мин, 17,8–30 дБ)	3350 ($50,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-X99-UD4 (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 4x DDR4-1333/3000 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 3x PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	19 300 ($291,2)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($78,5)
Видеокарта: ZOTAC ZT-90204-10P AMP! Edition (NVIDIA GeForce GTX 980, 1165–1266/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	35 100 ($529,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5250 ($79,2)
Корпус: Aerocool MC4 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2750 ($41,5)
Блок питания: Thermaltake TR2 TR-750P Bronze (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 3x MOLEX, 4x 6+2-pin)	5900 ($89)
Системный блок:	99 250 ($1497)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N98TG1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1152–1241/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	17 250 ($260,2)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	5200 ($78,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda SV35 ST2000VX003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1050 ($15,9)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S80 SP240GBSS3S80S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6900 ($104,1)
Со всеми наворотами:	129 650 ($1955,6)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6600 ($99,6)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	13 350 ($201,4)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40-27 000 Гц)	8100 ($122,2)
Монитор: ASUS VN289Q (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	23 000 ($347)
С периферией:	180 700 ($2725,5)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	78 700 ($1187,1)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 100 ($152,4)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	33 600 ($506,8)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	66 400 ($1001,6)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000–1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	135 300 ($2040,8)
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись – 480 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	69 300 ($1045,3)
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	45 600 ($687,8)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	5400 ($81,5)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	32 100 ($484,2)
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 6x MOLEX, 8x 6+2-pin, FDD)	16 100 ($242,9)
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	18 200 ($274,6)
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	14 900 ($224,8)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	42 000 ($633,5)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-хаб, аудиовыход, аудио)	207 000 ($3122,2)
Со всеми наворотами:	774 700 ($11 684,8)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Урожайный привет людям будущего!

Когда у меня еще жила под телевизором **Nintendo Wii**, я часто пользовалась тем, что в журнале активности можно было сохранять сообщения-заметки за любое число. Я оставляла послания себе из будущего, например: купила ли я ту или иную игру, понравилась ли она мне, удалось ли съездить в отпуск – и прочую забавную ерунду.

Вот и сейчас, пока я пишу эти строки, я задаю вопрос себе и вам, читателям ноября: какие игры из урожая этой осени вы уже успели оценить? Какие оправдали ваши ожидания, а какие нет? Какие разочаровали, а какие, наоборот, неожиданно и приятно удивили?

А пока вы думаете над ответами, мы уже начнем готовить итоги нынешнего года.

Алексей **Пилипчук**

Привет-привет!

Интересных писем становится все больше, а это значит, что и рубрика начинает потихонечку расти. Что не может не радовать! За последние месяцы мы получили множество самых разных писем с интересными вопросами, пожеланиями, философскими рассуждениями и жизненными историями. Увы, опубликовать их все на страницах журнала – задача почти неподъемная. Но знайте, что мы читаем их все – все без исключения! И некоторые всерьез берут за душу. Мы вас тоже очень любим и благодарны за ваши душевные и светлые послания!

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, любимая и уважаемая «Игромания»! Увидел в журнале, что есть рубрика, где можно обратиться к вам. Я ни на что не претендую, просто хочу поделиться с вами своими эмоциями, и, надеюсь, мои слова не будут для вас пустым звуком. Что ж, если вам не трудно, послушайте историю человека, которому журнал во многом спас жизнь.

Читать «Игроманию» я начал в этом году, когда попал в больницу из-за проблем с сердцем и нервами. Мартовский номер безумно спасал меня в больнице, и, даже когда опускались руки, я отвлекался с помощью статей уже ставшего любимым журнала. То же было во время второго пребывания в больнице. Иногда даже такие простые вещи, как слова других людей, пусть даже и об играх, заставляют поверить в себя.

Я невероятно благодарен вам за то, что вы делаете. Сейчас, при нынешней моде на электронные версии, некоторые журналы стали отказываться от печатных изданий. Это стало для меня плохой новостью. И я уж было испугался за «Игроманию». Очень прошу вас, пожалуйста, выпускайте любимый журнал в печатном виде и дальше. Ведь это действительно приятно – читать и ощущать в своих руках бумагу.

Уф, излил душу. Спасибо вам огромное, любимый журнал. Всем тем, кто работает, старается. «Игромании утром», которая поднимает настроение. Жизнерадостным Арику, Полине, Захару и остальным. И, конечно, безумно благодарен Геворгу. Я верю, что он достойно поведет журнал к новым вершинам. Спасибо, любимый журнал, и радуйте нас еще больше! – Владислав САЛЬКОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

В особо тяжелые минуты, когда кажется, что весь мир, вся техника, все авторы и особенно время словно устроили заговор против тебя, такие письма поднимают настроение и открывают второе дыхание. Так что тут должны отвечать Геворг, Ян и еще уйма других авторов и редакторов, вложивших значительную часть своей души в огромный проект под названием «Игромания». Им и слово.

ГЕВОРГ АКОПЯН

Дорогой Владислав! Спасибо вам за такое трогательное письмо. Даже самые брутальные мужчины редакции не успевали вовремя смахнуть слезы, чтобы те не стекли в бороду. Для нас ваша поддержка невероятно важна. Как «Игромания» помогала вам скрасить дни в больнице, так и подобные письма помогают нам справляться со стрессом. Работая в очень интенсивном режиме, игнорируя выходные, можно забыть, ради чего, собственно, мы прикладываем столько усилий.

К счастью, всегда есть кому напомнить. Спасибо. Желаю вам скорейшего выздоровления.

ВОТ ТАКОЙ прекрасный фан-арт по игре Metal Gear Solid V нам прислал Максим Грачев

СЕРИЯ «ВЕДЬМАК» – из тех проектов, что пробуждают совесть игрока чуть ли не каждые пять минут

Что касается бумажной версии журнала, то мы сами ее очень-очень любим и собираемся делать все возможное, чтобы она существовала до тех пор, пока в мире будет хотя бы один человек, которому нужен журнал об играх на русском языке.

Другой вопрос, что журнал мало подготовить и напечатать, его нужно еще и доставить к читателю, чтобы тот мог его купить. Вот на этом моменте сейчас и наблюдается главный затык. Люди хотят и дальше читать журнал, но купить его зачастую не могут – просто не привозят.

Вот здесь, к сожалению, мы бессильны: распространители переживают тяжелые времена, из-за чего «Игромания» пропадает из некоторых точек продаж, а там, где ее можно отыскать, стоит баснословных денег. Поэтому в очередной раз советую всем давним читателям, предпочитающим печатную версию, – подпишитесь. Это дешевле, и вы гарантированно получите журнал. Сведения о подписке есть в самом начале номера.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Совсем необязательно хранить все выпуски – важны, на мой взгляд, первые два-три, которые человек покупает. Дальше ты уже к журналу привыкаешь и впечатления от номеров выравниваются. С «Игроманией» у меня такая история случалась трижды: я зачитывался самыми первыми выпусками, потом взял несколько журналов в 2000 году, когда был серьезный редизайн, и, наконец, был мощный выпуск аккурат к релизу Warcraft 3 и GTA 3. Так вот, видеть, как для кого-то значимыми становятся номера, над которыми ты работал, – это очень вдохновляет, спасибо большое. Надеюсь, вы будете возвращаться к ним снова и снова.

ПИСЬМО №2

Доброго времени суток! С каждым годом я все чаще замечаю, что компьютерные и видеоигры называют искусством. Причем есть люди, считающие, что все игры без исключения в той или иной степени искусство. И как-то я наткнулся на фразу Островского, который определял искусство как «творчество, призванное пробуждать в людях совесть». И ведь нельзя не согласиться с этим. А что вы думаете по этому поводу? Можете ли привести хотя бы по три игры, подходящие под определение Островского? Заранее спасибо! – Михаил АФАНАСЬЕВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Игры – это часть огромной индустрии развлечений, наряду с книгами, кинематографом, сериалами, комиксами, театром. Каждое из этих направлений может не просто пробуждать в людях совесть, но открывать им глаза на разные аспекты жизни, вдохновлять, показывать решения сложных жизненных ситуаций.

Однако ценят в играх отнюдь не морализаторскую составляющую, а в первую очередь увлекательность. Искусство, на мой взгляд, должно быть массовым, и в этом контексте игры и правда его часть. Достучаться до аудитории, донести свою идею в увлекательной форме – задача очень непростая.

Игры, заставившие меня задуматься о своих приоритетах в жизни, – это **To the Moon**, **Portal 2** и трилогия **BioShock**. Список, конечно, неполный, но, как и просили, три проекта.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

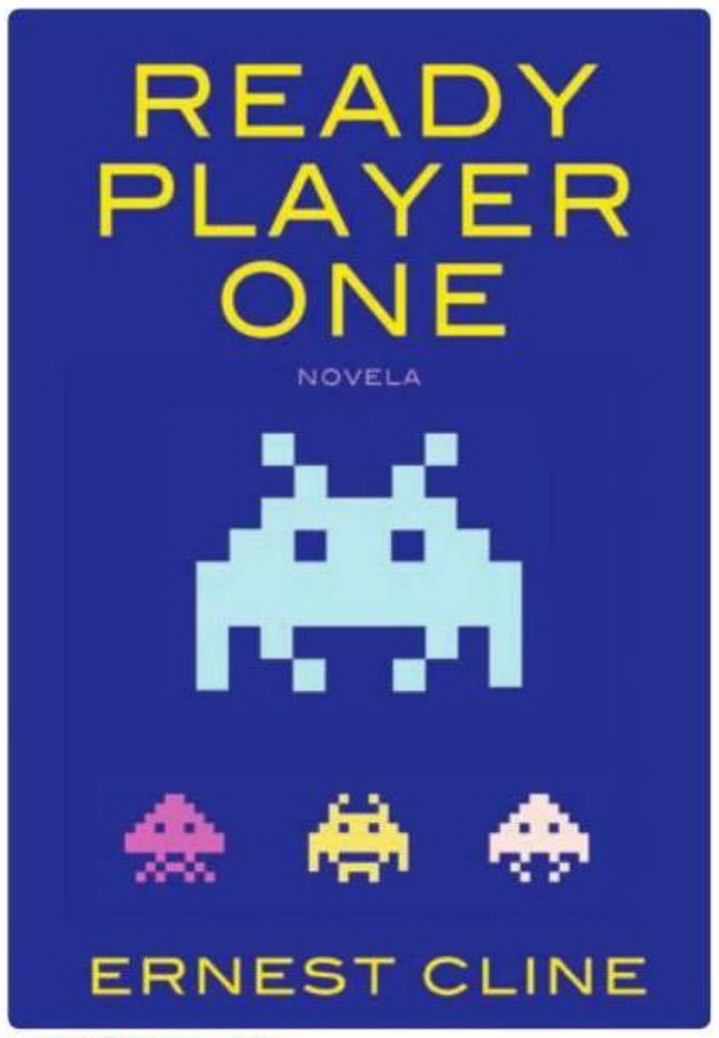
Считать игры искусством или нет – вопрос вечный и очень непростой. Версия Островского – вариант любопытный, но, как по мне, не самый верный. Под это определение подходят многие ролевые игры, в которых перед игроком стоит выбор. «**Ведьмак**», **Dragon Age**, **Star Wars: Knights of the Old Republic** – в этих проектах нам не раз приходилось принимать решения, о которых мы потом жалели.

Но это определение отсекает целый пласт прекрасных игр, не затрагивающих вопросы морали, но что-то меняющих во взглядах и душе. Пробуждают ли в вас совесть поступки героев из **The Last of Us**? Или Биг Босса из серии **Metal Gear Solid**? Или трогательная любовная история той же To the Moon? Едва ли. Но можно ли назвать эти игры искусством? Определенно! И список таких потрясающих проектов можно продолжать очень долго.

Поэтому, на мой взгляд, звание произведения искусства заслуживают те игры, что оставляют после себя определенный эмоциональный осадок. Игры, благодаря которым хочется рассуждать, строить догадки, грустить, о которых просто хочется думать.

ПИСЬМО №3

Добра вам, «Игромания». Я очень интересуюсь VR и отношусь к ней с оптимизмом. Сейчас о ней часто говорят, и все такое, но... Есть очень интересное аниме Sword Art Online, где в альтернативной реальности существует шлем, позволяющий попасть в игру целиком. То есть вы ложитесь на кровать, надеваете шлем и входите в игру. Дальше вы, так сказать, спите и играете, полностью проникнув в виртуальный мир и делая со своим виртуальным телом что угодно. Как вы думаете, возможно ли такое будущее для игровой индустрии (как развитие VR), и как вы относитесь к такому развитию? – Иван ИВАНЧЕНКО



ТЕМ, КОМУ ИНТЕРЕСНА тема виртуальной реальности, стоит почитать книгу Эрнеста Клайна Ready Player One – там эта тема хорошо обыграна

ИМЕННО ранговая система Sony виной тому, что «платиновые» трофеи получает далеко не каждая игра

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Полная «Матрица», короче. Эта тема давно эксплуатируется в фантастике, от киберпанка Уильяма Гибсона до «ЛитРПГ» Дмитрия Руса. Самая близкая к описанному в письме интерпретация дана в серии комиксов «**Суррогаты**». Лет пять назад вышла экранизация с Брюсом Уиллисом в главной роли. Однозначное мнение об этой идее выразить сложно, поскольку даже прототип такой технологии в ближайшее время вряд ли появится. Предлагаю оставить размышления над моральным аспектом сего явления нашим правнукам.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Полин, ну почему так пессимистично-то? Мы тоже вполне можем застать частичку этого необычного будущего. Ведь шаги в этом направлении уже сделаны. Другое дело, что я совсем не уверен, хорошо ли это. Все-таки игры должны оставаться играми, и даже в существующем варианте они умудряются лишать многих из нас сна, а кого-то даже жизни. Что случится, если слабые духом окажутся в мире виртуальном, – вопрос сложный и немного пугающий. Наверняка многие просто не захотят выходить из яркого, полного приключений мира обратно в трудную и порой разочаровывающую реальность.

ПИСЬМО №4

Заметил, что на Xbox у аркад зачастую полноценные 1000G, а на PS в этой же игре максимум одно «золото» и, естественно, без «платины». Из недавних игр такое было в Lara Croft and the Temple of Osiris. Какая игра получит платиновый приз, а какая – нет, кто это решает? Есть информация по этой теме? Неужели Sony просят у разработчиков денежку за полноценный набор призов в своей игре? – Rumit

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

У **Sony** имеется любопытная система рангов (чем больше трофеев, тем выше уровень игрока), и, чтобы соблюсти баланс, решено было ограничить количество очков и трофеев для маленьких и больших игр. Для крупных проектов установлен потолок в 1230 очков. Для мелких – в 315, и нет возможности выбить «платину». Ведь было бы несправедливо, если б за полное прохождение небольшой инди давали столько же, сколько за **Demon's Souls**?

К какой категории причислить игру, решает сама **Sony**, а уж как распределить трофеи и за что их выдавать – дело разработчиков. При желании они могут вообще их не добавлять. Другой вопрос, что здесь они преследуют коммерческие цели, ведь, как показывают исследования, чем больше у игры трофеев, тем выше вероятность, что ее купят.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Заметила в некоторых скачиваемых играх на **PlayStation 3**, что «золото» и «платина» открываются только с выходом DLC. Не исключаю, что это и правда обеспечивает дополнительный стимул занести побольше денег разработчикам, а также **SCE** как платформодержателю.

ПИСЬМО №5

Доброго времени суток, дорогие игроманцы. Я большой фанат телефонов на Windows Phone – в частности, линейки Lumia от нашей любимой компании Nokia. Хоть на мобильной платформе Windows не так много качественных приложений и игр, я надеюсь на лучшее. Отсюда и возник вопрос: как вы думаете, есть ли будущее у Windows Phone и будет ли оно светлым? И собираетесь ли вы выпустить свое приложение на этой платформе? – Антон РАХМАНОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Я сам счастливый обладатель **Nokia Lumia** и еще ни разу об этом не пожалел. Как телефон, блокнот, календарь, часы и плеер смартфон прекрасен, но вот советовать его любителям мобильных игр и гибких, открытых, систем точно не стоит. Именно поэтому предсказывать **Windows Phone** светлое будущее я, честно говоря, не возьмусь.

В последнее время **Microsoft** стала менее активной на этом поприще. Недавно в мобильном подразделении даже прошли огромные сокращения, что породило множество слухов о том, что платформу собрались-таки прикрыть. Но мне кажется, что там просто решили немного по-другому расставить приоритеты, попытавшись связать ПК, планшеты и смартфоны в единую экосистему. Выйдет это у них или нет – большой вопрос. Но, возможно, нас ждет еще немало сюрпризов.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

После нескольких не очень удачных попыток подружиться со смартфонами на Android я стала ярой поклонницей более закрытых операционных систем – **iOS** и Windows Phone. Там нет откровенного мусора во встроенных магазинах и защита данных сильнее.

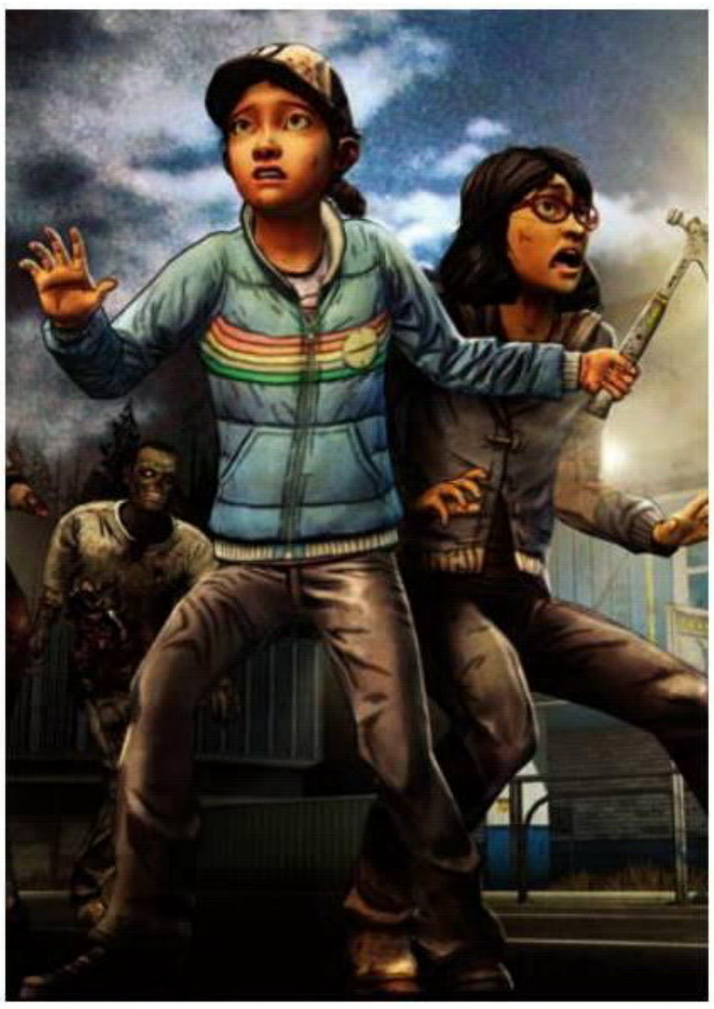
Но если со светлым будущим устройств от **Apple** все ясно, то с решением от Microsoft ситуация до сих пор не такая уж радужная. Топовые смартфоны Lumia технически дадут сто очков вперед многим конкурентам, но их популярность, увы, до сих пор невысока. Я, можно сказать, евангелист-любитель Lumia, уже успела «продать» эти смартфоны троим своим знакомым, и, надо сказать, для повседневных задач они подходят идеально.

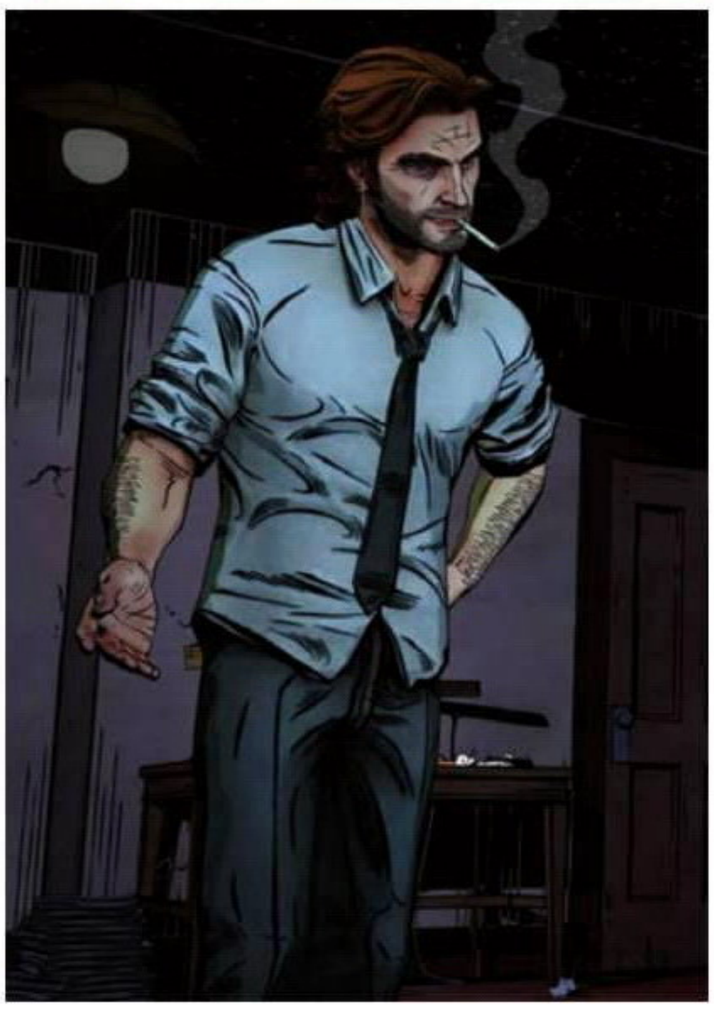
Я считаю, что сейчас на рынке установился полумонопольный паритет между двумя гигантами – **Google** и Apple, и в развитии третьего крупного игрока заинтересованы в первую очередь сами потребители. Чем выше здоровая конкуренция, тем меньше шансов, что лидеры договорятся и начнут диктовать своим клиентам невыгодные условия.

ЛЕОНИД МОЛВИНСКИХ
РУКОВОДИТЕЛЬ DIGITAL-НАПРАВЛЕНИЯ

Пока делать собственное приложение на Windows Phone мы не планируем. Но все зависит от рынка, и в любой момент ситуация может измениться. Кроме того, в скором времени возможна доставка журнала «Игромания» на Windows Phone через партнерские приложения. Следите за анонсами на *igromania.ru* и на страницах журнала.

ВОТ ТАКИМИ рисунками поделился с нами читатель Павел Геннадьевич





ПИСЬМО №6

Здравствуйте, дорогие игроманы.
Не секрет, что многие не разделяют нашего с вами увлечения. Но что, если близкие люди (родители, девушка или парень) все-таки захотят понять, чем привлекают игры? С какими проектами вы их познакомили бы в первую очередь? – Андрей ПОЯСКОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Я предложила бы начать с чего-нибудь близкого к традиционным развлечениям: игры от **Telltale Games**, **Quantic Dream**, **Kojima Productions**. Можно апеллировать к знакомым с детства именам – Марио, Йоши, вдобавок механика в играх от **Nintendo** хоть и простая, но с закавыкой, а визуальный стиль там яркий, запоминающийся, уходить из их игр не хочется.

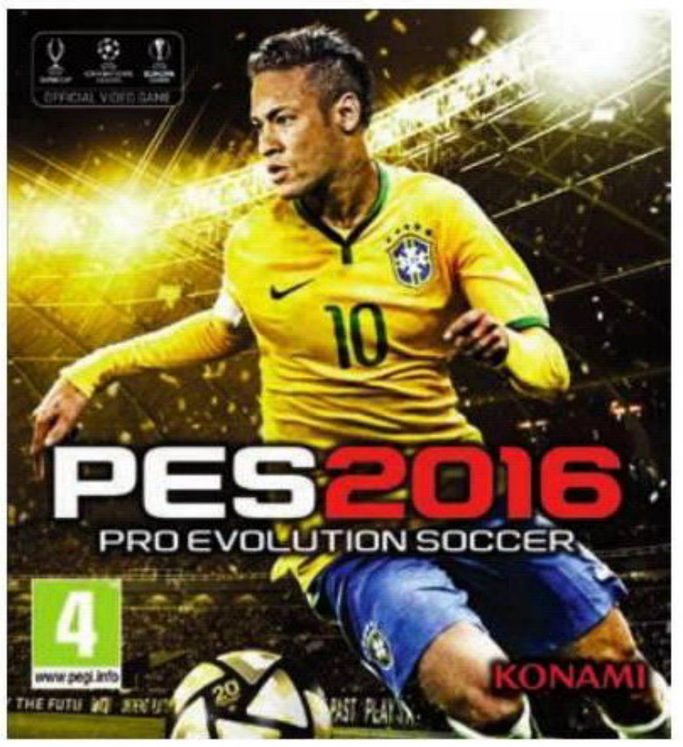
АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

А вот мне кажется, что игры Кодзимы не лучший вариант для знакомства с индустрией. После его сюжетов даже у закаленных игроков возникают проблемы с восприятием, а уж как на всю эту катавасию с наномашинами, клонами и огромными роботами отреагировали бы родители или девушка – сказать трудно.

LIFE IS STRANGE – еще один проект, который не стыдно показать далеким от игр родственникам или друзьям. Там есть интересная история, интрига, затронуто множество близких почти каждому человеку тем. Да и особого мастерства она от пользователей не требует

У меня для людей, далеких от индустрии, всегда есть набор даже не проектов, а моментов, которые я не побоялся бы показать и лютому игроненавистнику. Это трогательное вступление The Last of Us, первые задания **Uncharted 2** и некоторые миссии из **Grand Theft Auto 5** (только, ради бога, без Тревора!), благодаря тамошней сатире и юмору. Не факт, что знакомые сразу увлекутся играми, но они определенно увидят в них нечто новое.

Ну а если и это не сработало, есть всякие компанейские проекты вроде **Just Dance**, **Guitar Hero** или даже **Mortal Kombat**. Родители, может, и не проникнутся, но опыт показывает, что девушкам они безумно нравятся! ■



НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера, получат от нас цифровую копию игры. Владиславу Салькову и Михаилу Афанасьеву достается по PC-версии **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, а Ивану Иванченко – **Pro Evolution Soccer 2016** для PS4.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Только не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

А еще мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы непременно опубликуем на страницах нашей почтовой рубрики.

ЯН КУЗОВЛЕВ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! В этот раз «Штурм» практически не изменился. Единственное, по многочисленным просьбам мы сделали его чуточку легче. Также пользуюсь моментом, чтобы напомнить вам о важности раздела «Общие условия». Ведь неправильно оформленные письма часто оказываются за бортом конкурса – среди спама, например. Будьте внимательны! И удачи!

Мозговой штурм

Тест
№11. Ноябрь

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 ноября.*

1. Как зовут человека, создавшего образ Лары Крофт?
2. Как зовут главную героиню игры Wet? (4 буквы)
3. Назовите имя и фамилию персонажа, изображенного на картинке.

4. Угадайте название игры, руководствуясь цитатой из рецензии: «Умная и стильная приключенческая игра в проработанном научно-фантастическом сеттинге. Париж 2084 года пленяет».
5. Как звали гуля из серии Fallout, у которого из головы росло дерево? (7 букв)
6. Угадайте имя персонажа по описанию: «Блондин. Считает себя могучим пиратом. Второе имя – Улисс». (7 букв)
7. Кому принадлежало оружие, изображенное на скриншоте?

8. В какой серии игр фигурировала корпорация под названием WATI?

ПРИЗ

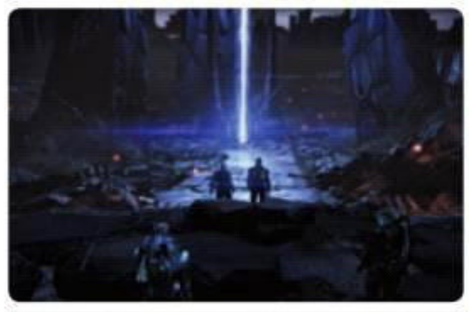
Геймпад TORID с технологиями XInput и DirectInput, с поддержкой PC и PS3, а также функцией Turbo для контролируемого быстрого огня. (www.grafitec.ru)

Фотопамять
№11. Ноябрь

ПРАВИЛА

В этот раз задача относительно простая. Все, что вам нужно сделать, – прислать названия игр, изображенных на скриншотах.
Ответы принимаются по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 ноября.*

1.



5.

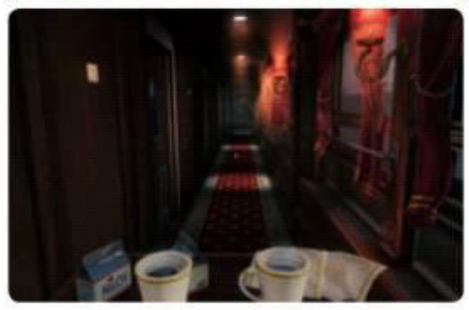
2.

6.

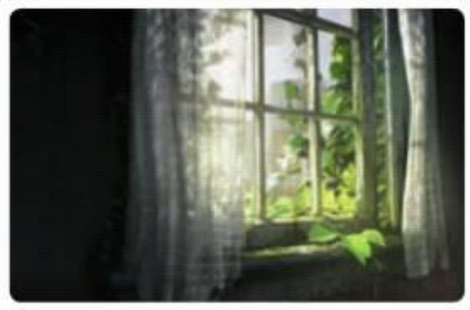
3.

7.

4.



8.



ПРИЗ

Накладные наушники Cresyn C750H с микрофоном, отличным сбалансированным звучанием и строгим дизайном. (www.grafitec.ru)

Подведение итогов конкурсов за №09/2015

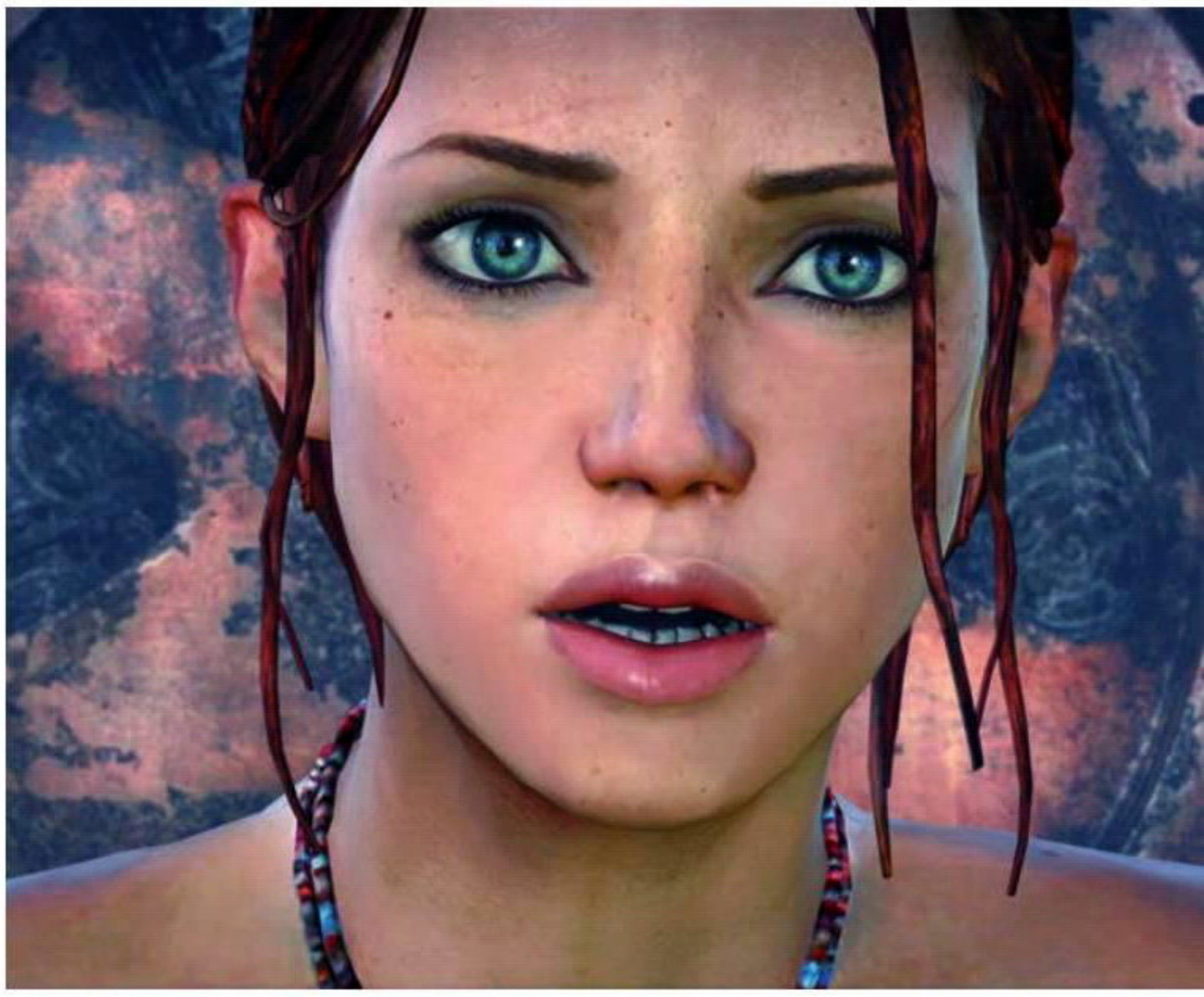
Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Б. Энтони Дэвидсон & Д. Дэвид Крофт
2. А. Да, в состав одного из изданий Dying Light входил дом
3. Carious Weltling
4. Франческо
5. Beyond Good & Evil
6. щелкун / кликер
7. Крепость Сена / Sen's Fortress

ПОБЕДИТЕЛЬ №1
Лыков ДМИТРИЙ

ПРИЗ
Геймерская гарнитура Speedlink Medusa NX Stereo с гибким микрофоном и подавлением шума, большим радиусом движения, небольшим весом и регулируемым оголовьем. (www.grafitec.ru)



Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Адам Дженсен (Deus Ex: Human Revolution)
2. Уильям Блажкович/Бласковиц (серия Wolfenstein)
3. Натан Дрейк (серия Uncharted)
4. Агент 47 (серия Hitman)
5. Мэдисон Пейдж (Heavy Rain)
6. Морриган (серия Dragon Age)
7. «Псих» (Crysis)
8. Призрак (серия Mass Effect)
9. Трип (Enslaved)
10. Трисс (The Witcher 3: Wild Hunt)

ПОБЕДИТЕЛЬ №1
Чернышев ИВАН

ПРИЗ
Коврик Zowie G-TF Speed с тройной прошивкой, водоотталкивающей поверхностью и стопроцентной совместимостью со всеми типами мышей. (www.grafitec.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 11. Ноябрь**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

ОЧКИ НЕ ЗА $300

Почему VR должен быть доступным

Илья Флакс

Рад приветствовать всех читателей журнала «Игромания», меня зовут Илья Флакс, я основатель и генеральный директор компании **FIBRUM**, которая занимается разработкой мобильного шлема виртуальной реальности и созданием глобальной экосистемы VR. До нее я основал компании **IMMO Games**, разрабатывавшую социальные игры («Фотостатус», «Магический шар», «Я ВКонтакте»), и **FiBStone**, которая занималась созданием мобильных игр и приложений (**Space Dominion**, **Casher**). Я убежден, что в этом бизнесе важно действовать на опережение, открывать новые рынки, создавать новые **Angry Birds** и **Cut the Rope**, и как раз этим я сейчас и занимаюсь в FIBRUM.

Миссия компании FIBRUM – виртуальная реальность, доступная каждому. Именно поэтому мы решили сделать ставку на смартфоны, ведь они всегда с вами, а это значит, что погрузиться в виртуальную реальность вы сможете в любое время и в любом месте. Первые прототипы нашего шлема мы распечатывали на 3D-принтере, обращались в различные институты оптики и даже делали запрос на завод по производству прицелов для снайперских винтовок. В итоге мы получили высококачественные стеклянные линзы, которые выдают максимальный угол обзора в 110 градусов и позволяют видеть людям со зрением от +5 до –5 хорошую картинку без дополнительных настроек. Кроме того, наш шлем поддерживает работу с любым смартфоном, диагональ экрана которого составляет от 4 до 6 дюймов. Данные характеристики являются отличительной особенностью нашего шлема от Samsung Gear VR, Google Cardboard или любых китайских аналогов.

При этом мы не просто производим шлем и создаем мобильные VR-приложения, а строим глобальную экосистему, которая позволит объединить пользователей и разработчиков по всему миру на одной платформе. Для этого мы разработали свой собственный SDK на базе Unity3D и активно привлекаем разработчиков к созданию VR-контента. Наш SDK имеет ряд технологических преимуществ перед конкурентами, наиболее важные из них – исправление дрифта во время движения, возможность подключения и использования сторонних устройств ввода (джойстиков), гибкая система настроек функционала и возможность управления взглядом (Head Tracking). Мы заявляем, что любой разработчик, знакомый с платформой Unity3D, сможет создать мобильное VR-приложение с нашей помощью всего за два месяца (и мы готовы ему в этом помочь). Мы сами разработали более двадцати VR-игр и приложений, восемнадцать из них уже доступны для скачивания в Google Play, App Store и на Windows Phone.

Другая часть нашей экосистемы – FIBRUM Store, который доступен для всех пользователей устройств на Android. В нем собраны лучшие VR-приложения от нас и наших партнеров-разработчиков. Его уже скачали более 100 тыс. пользователей, и в будущем мы планируем развивать его до уровня операционной системы виртуальной реальности и интегрировать в новую версию шлема Ultra, которая будет иметь свой собственный дисплей.

Таким образом, в нашей экосистеме шлем играет роль средства получения контента виртуальной реальности: чем больше шлемов будет появляться на рынке, тем больше пользователей смогут использовать наш софт. Кроме того, мы занимаемся разработкой всевозможных VR-контроллеров, часть из которых успешно продемонстрировали на «Игромире».

На сегодняшний день в мобильном геймдеве крайне низкий процент выстреливающих проектов, при этом на рынке VR всего за неделю нам удалось заработать более пятнадцати тысяч долларов после введения freemium-системы. Я убежден, что для первых VR-разработчиков есть шанс оставить след в истории становления рынка, стать «миллиардной историей» и диктовать всему миру условия и стандарты VR-гейминга. ■

РУБРИКИ САЙТА
НОВОСТИ
РЕЦЕНЗИИ
ИНТЕРВЬЮ
КНИЖНЫЙ РЯД
ВИДЕОДРОМ
АНИМЕ
ИГРОВОЙ КЛУБ
ВРАТА МИРОВ
МАШИНА ВРЕМЕНИ
СУММА ТЕХНОЛОГИИ
РАССКАЗЫ
ЮМОР
ФАЙЛЫ
ТВОРЧЕСТВО ЧИТАТЕЛЕЙ
ФОРУМЫ МФ
ФОРУМ О ЖУРНАЛЕ
ФОРУМ О ДИСКЕ "МФ"
ФОРУМ О САЙТЕ
ВСЕ ФОРУМЫ
ХЭЛЛОУИН
Анжелина Джоли
ПРЕДСКАЗАНИЯ ЖЮЛЯ ВЕРНА
Макс фон Сюдов
ЖУРНАЛ «МИР ФАНТАСТИКИ» — СЕНТЯБРЬСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
Скачайте «Мир фантастики» для iPad и Android бесплатно прямо сейчас! Внутри — бесплатные спецвыпуски!
Загрузите в App Store
Загрузите в Google play
ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ
НОВОСТИ МФ RSS
СТАТЬИ МФ (7240) RSS
Главредское (№145)
Главредское (№144)
Зона комикса. Война и орки-2
Фантастический туризм: Памятники Булгакову и его героям
НОВЫЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ С
1 сентября 2015
ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ
ВЕЛИКАЯ «ДЮНА»
iPad-версия
читать онлайн
обсуждение номера
август
июль
Мир Фантастики
MIRF.RU
ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ
ЗАЙДИ И УБЕДИСЬ САМ
КРЕАТИВ
конкурс-семинар
GEEKS EMPIRE
РЕЦЕНЗИИ НА ДИСКИ
Saor «Aura»
Alestorm «Sunset on the Golden Age»
DragonForce «Maximum Overload»
Perturbator «Dangerous Days»
Machinae Supremacy «Phantom Shadow»
Nachtmahr «Feindbild»
Crematory «Antiserum»
Advance «Deus Ex Machina»
Freedom Call «Beyond»
Surveillance «Oceania»
РЕЦЕНЗИИ НА ИГРЫ (1036)
Наместник
Восьмиминутная Империя
Робинзон Крузо
DataJack
Fable Anniversary
Betrayer
Divinity: Original Sin
Age of Wonders 3
Child of Light
Dead Nation: Apocalypse Edition
НАШИ ИЗДАНИЯ
Игромания №9/2015
mobi.ru
Mobi.ru - экспертный сайт о цифровой технике
www.Mobi.ru
КНИГА МЕСЯЦА
Выберите книги января-июня, которые вам больше всего нравятся:
--- выбрать ---
Одну книгу можно выбрать несколько раз. Минимум нужно заполнить одно поле из трех.
голос
ФИЛЬМ МЕСЯЦА
Выберите фильмы , которые вам больше всего нравятся:
--- выбрать ---
Один фильм можно выбрать несколько раз. Минимум нужно заполнить одно поле из трех.
голос
РЕКЛАМА

msi®

Windows 10

РАСШИРЯЙ ВОЗМОЖНОСТИ.
ИГРАЙ ЛУЧШЕ.

ИГРОВОЙ МОНОБЛОК
GAMING 27

Реклама

WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ // ПРОЦЕССОР 6ГО ПОКОЛЕНИЯ INTEL® CORE™ I7 // 27-ДЮЙМОВ С РАЗРЕШЕНИЕМ FULL HD 1080P 27" // НОВЕЙШАЯ ГРАФИКА NVIDIA® GEFORCE® GTX 980M 8GB GDDR5 // ЦАП HI-FI-КЛАССА ESS SABRE // КОМПОНЕНТЫ MSI MILITARY CLASS 4

KILLER™
СЕТЕВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

NAHIMIC
АКУСТИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

МОЩНАЯ
ГРАФИКА NVIDIA®

RU.MSI.COM